
TILT
MICROLOISIRS
POLAR
LES MICROS NE PORTENT PAS DE COSTARD
TENNIS
COUP DE FILET SUR LES SOFTS
MICRO STAR
CLIC, LE MAC C'EST CLASSE !
ACTUEL
INDOCHINE ET LA MUSIQUE INFORMATIQUE
M 3085-31-19 F
N° 31 MENSUEL MAI 1986-19 F-BELGIQUE : 140 FB - SUISSE : 6 FS - CANADA : 3,50 $ CANADIENS - MAROC : 25,70 DH - ESPAGNE : 530 PESETAS



L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...



COCONUT RÉPUBLIQUE
13, boulevard Voltaire
75011 PARIS Ø 43.55.63.00

DU LUNDI AU SAMEDI 10h a 19h
METRO OBERKAMPF

FORUM-EXPO COMMODORE

+ de 1000 TITRES

COCONUT MONTPARNASSE
29, rue Raymond-Losserand
75014 PARIS Ø 43.22.70.85

10h a 19h FERME LE LUNDI
METRO PERNETY

ORIC/ATMOS

ATLANTIS	130
AFFAIRE EN OR	125
ATTACK OF THE CYBERMEN	100
BASIC FRANCAIS	180 C/D
BUSINESS MAN	150
BASIC TURBO	140
BERING	160
CATEGORIC	95
CRYPT SHOW	89
CHEOPS	140
CHALLENGER	115
COBRA PINBALL	140
CHALLENGE A LA VOILE	140
CHESS	160
DOSSIER G	140
D. BUG	150
DURANDALL	140
DRAUGHTS	120
DAO	110
DAMBUSTERS	130
ELYSEE	160
FORMULE 1	140
FRELON	135
FLIPPER	169
FIRE FLASH	120
FLUTE INCA	120
GHOST GOBBLER	100
GREEN CROSS TOAD	100
GUBBIE	130
HYPERSPACE 4	140
HUBERT	120
HADES	180
HELLION	120
INVADER	100
JOGGER	90
KRILLYS	120
LOGO	295
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	149
LA CITE MAUDITE ERE	125
LE RETOUR DU DR GENIUS	169
LORITEL	395
LORIGRAPH	260
LE GENERAL	110
LAS VEGAS	95
LE MANOIR DU DR GENIUS	140
L'AIGLE D'OR	169
LE SECRET DU TOMBEAU	139
MASQUE D'OR	130
MONTSEGUR	115
MACADAM BUMPER	145
MILLIONAIRE	110
MISSION IMPOSSIBLE	120
MONOPOLIC	129
MEURTRE A GRANDE VITESSE	200
MASTER PAINT	225
MONITEUR 1.0	140
MISSION DELTA	89
ORI BASE	90
ORDI-TIERCE	140
PLAYGROUND	100
PROBE 3	120
PLANETE BLEUE	120
RDV TERREUR	120
SECRET DE KAIPUR	130
STARTER 3D	130
STANLEY	125
STRESS	130
SURVIVOR	110
STYX	120
SUPER FRUIT	120
SUPER JEEP	160
SAGA	140
STAR	125
TYRANN	149
TOUR FANTASTIQUE	150
TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	120
TERMINUS	140
TRANSAT ONE	140
TRESOR DU PIRATE	90
TRIDENT DU NEPTUNE	95
TIC TAC	120
THE HOBBIT	250
TRIATHLON	135
VORTEX	260
VISION	120
XENON 3	120
XENON	120
ZORGON	120
ZOOLYMPICS	120
1815	129
3D MAZE	120
3D MUNCH	160
3D FONGUS	149

THOMSON

ARSENE LUPIN	115
ANDROIDES	179
AIRBUS (MO5)	395 K
ANIMATIX	250
AFFAIRE EN OR (TO7/MO5)	145
AIGLE D'OR	139
AIR ATTACK	150
ALPHAVILLE	199
AU PAYS DES COMPTES	189
ATLANTIS	120
BEACH HEAD	159
BUDGET FAMILIAL (TO7/MO5)	135
BILLARD	89
BYORYTHMES (TO7/MO5)	120
CHATEAU NOIR ET DRAGON ROUGE	195
CUBE INFORMATIQUE	295
CARTE DE FRANCE	149
CARTE D'EUROPE	175
CAP SUR DAKAR (TO7/MO5)	180
CONTROLE AERIEN	495 K
CATEGORIC (MO5)	140
CHALLENGE VOILE (TO7/MO5)	140
CHATEAU DE LA MORT (TO7/MO5)	120
CROCKY II (MO5)	110
CHOPLIFTER (MO5)	260 K
CHOPLIFTER (TO7/70)	260 K
COLISEUM	140
CORPS HUMAIN	150
CUISINE FRANCAISE	99
DICTEE ELECTRONIQUE	150
DIEUX DU STADE (TO7/70/MO5)	159
ERNEST (TO7/MO5)	95
ELIMINATOR	99
EMPIRE	150
F.B.I.	190
FOX	149
FLIPPER	140
GEODYSSEE (TO7/70)	179
GESTE D'ARTILLAC	245
HISTOIRE DU THEATRE (TO7/MO5)	125
IMPERIALIS (TO7/70)	195
INSPECTEUR GADGET	179
J'ENTENDS	199
JE LIS J'ECRIS	199
JE TU IL	189
KHRONOS (TO7/70)	180
KARATE (TO7/70/MO5)	175
LE NUIT DES TEMPLIERS	145
LAS VEGAS	195
L'OREILLE FINE	199
LECTURE RAPIDE	239
LES 7 MAGICIENS	159
LORANN (TO7/MO5)	165
MANDRAGORE (TO7/70/MO5)	195
MALEDICTION DE THAAR	180
MICROSCILLO	250
MEMOIRE MONSTRE	199
MEURTRE A GRANDE VITESSE	149
MICRO SCRABBLE (TO7/70/MO5)	175
MISSION DELTA	162
MINOTAURE	110
MINER 2049 (MO5)	260 K
MINER 2049 (YO7/70)	260 K
MON GENERAL	110
NUMERO 10 (TO7/MO5)	135
N. 10/SCRABBLE/PLANETE INCONNUE	259
OMEGA PLANETE INVISIBLE	195
PHONEMIA	230
POLITIK POKER	89
PULSAR II	110
PLANETE INCONNUE	190
REGATES	175
SAN PABLO (TO7/70)	155
SUPER TENNIS	195
SORTILEGES	169
SPACE SHUTTLE (MO5)	260
TO7/MO5 A L'ECOLE	199
THESAURUS	195
TOUTANKHAMON	139
TYRANN	150
TOP CHRONO	99
VOL SOLO	185
VERA CRUZ	149
VOX (MO5)	160
YAMS. POKER. SOLITAIRE	120
YETI	120
1815	135
3D KIT	190
5EME AXE	140

Veuillez préciser TO7 ou MO5 sur votre bon de commande

SPECTRUM

I OF THE MASK PROMO	49
WHO DARES WIN 2 PROMO	49
ARC OF YESOD	110
ARNHEM	130
AUSTERLITZ	110
ALIEN 8. ULTIMATE	99
AVALON (HEWSON)	85
ABU SIMBEL	85
BOMB JACK	99
BALLBLAZER ACTIVISION	99
BATMAN OCEAN	79
BARRY MC GUIGAN'S	110
BATTLE OF THE PLANETS	120
BOULDERDASH II	120
CHIMERA	50
CYBER RUN ULTIMATE	99
COSMIC WAR TOADS	100
COMMANDO	75
COMPUTER HITS 10	140
CAULDRON	89
DESERT RATS	140
DR WHO MICROPOWER	149
DOSSIER G	130
DRAGONTORC	85
DALEY THOMSON SUPERTEST	75
ENIGMA FORCE	120
ELITE	220
F.A. CUP FOOTBALL	99
FOOTBALL MANAGER (ADDICTIVE)	76
FIGHTER PILOT	85
FIGHTING WARRIOR	85
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	105
GLADIATOR	110
GUNFRIGHT ULTIMATE	120
GYROSCOPE	79
GIFTS FROM THE GODS (OCEAN)	99
HOTSHOTS	119
HIGHWAY ENCOUNTER	99
HACKER	99
INTERNATIONAL KARATE	89
INTERNATIONAL RUGBY	79
IMPOSSIBLE MISSION	89
KNIGHT LORE	89
LASER BASIC	190
LORDS OF THE RINGS	129
LORIGRAPH	210
LORDS OF MIDNIGHT (BEYOND)	109
MOVIE	99
MUSGY'S REVENGE	120
MATCH DAY (OCEAN)	85
MATCH POINT (PSION)	85
MACADAM BUMPER	140
N.O.M.A.D.	99
NOW GAMES II	99
NIGHTSHADE	89
OMNICALC II	250
OPEN GOLF	140
PING PONG	99
POLE POSITION	85
RAMBO	99
RASPOUTIN	110
ROCKY HORROR SHOW	89
SAMANTHA FOX	109
SUPERBOWL	119
SKYFOX ARIOLA	79
SPITFIRE 40 MIRRORSOFT	79
SABOTEUR	89
SWEEVO'S WORLD	117
SWORDS AND SORCERY	109
SKOOL DAZE (MICROSPHERE)	109
SUPERSTARS CHALLENGE	89
SPY VERSUS SPY	89
STARQUAKE	79
THE WAY OF THE TIGER	109
TWISTER	99
THE COMET GAME	99
TURBO ESPRIT	125
THINK	110
TRANSFORMERS	99
THEIR FINEST HOUR	120
TOMAHAWK	95
THE NEVER ENDING STORY	99
THE WAY OF EXPLODING FIST	99
UNDERWURLDE	99
V !!!	99
WILLON PATTERN	50
WEST BANK	95
WINTER GAMES	89
WATERLOO	130
WHITE LIGHTNING	165
YIE AR KUNG FU	75

A.T.A.R.I.

GRIDRUNNER PROMO	59 C
ARCADE CLASSICS	99 C
ASYLUM	149 C
ACTION BIKER	30 C
ATTACK OF MUTANTS CAMELS	79 C
ARCHON	119 C
AZTEC CHALLENGE	90 C
AIRWOLF	85 C
BOULDERDASH II	120 C
BOULDERDASH II	180 D
BLUE MAX 2001	95 C
BLUE MAX 2001	145 D
BLUE MAX	95 C
BOULDER DASH	90 C
BRUCE LEE	144 C/D
BOULDERDASH	130 C
BOUNTY BOB STRIKE BACK	97 C
BALLBLAZER	95 C
BALLBLAZER	145 D
BEACH HEAD	145 D
COLOSSUS CHESS 3.0	109 C
COLOR SPACE	80 C
CHIMERA	49 C
COLOSSUS CHESS 3.0	210 D
CHOP SUEY	95 C
DIG DUG	95 C
DROPZONE	99 C
ELECTRA GLIDE	95 C
FOOTBALL MANAGER	139 C
FIGHTER PILOT	95 C
FIGHTER PILOT	125 D
FREE	179 D
F15 STRIKE EAGLE	144 C/D
FLIGHT SIMULATEUR II. NOT.FR	675 D
GOONIES	95 C
GOONIES	145 D
GHOSTBUSTERS	149 D
GHOSTCHASER	95 C
HERO	250 K
HACKER	95 C
HACKER	145 D
HARD HAT MACK	112 C
JUMPJET	125 D
JUMPJET	95 C
KENNEDY APPROACH	144 C/D
KEYSTONE KAPERS	195 K
KING OF THE RING	140 D
KING OF THE RING	110 C
KORONIS RIFT	390 D
KARATEKA	275 D
LUCIFER'S REALM	160 D
MR ROBOT	139 C
MOVIE MAKER	165 D
MEDIATOR	95 C
MEDIATOR	125 D
MERCENARY	135 D
MERCENARY	95 C
MIG ALLEY ACE	95 C
ONE MAN AND HIS DROID	30 C
ONE ON ONE	95 C
QUASIMODO	90 C
PITFALL II	250 K
POLE POSITION	95 C
POLE POSITION	145 D
REALM OF IMPOSSIBILITY	180 D
RESCUE ON FRACTALUS	145 D
RESCUE ON FRACTALUS	95 C
RIVER RAID	250 K
STEVE DAVIS SNOOKER	120 C
STEVE DAVIS SNOOKER	180 D
SPY V SPY II	95 C
SPY V SPY II	145 D
SPY HUNTER	95 C
SPY HUNTER	145 D
SUPER ZAXXON	145 D
SUPER ZAXXON	95 C
SUMMER GAMES (epyx)	180 D
SPITFIRE ACE	97 C
SOLO FLIGHT	144 C
STRIP POKER	95 C
SARGON III	670 D
TAPPER	95 C
TAPPER	145 D
THEATRE EUROPE	99 C
TIGERS IN THE SNOW	145 D
GREAT AMERICAN ROAD RACE	99 C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	145 D
THE BATLE OF SHILOH	520 D
UP'N'DOWN	95 C
VIDEO EASEL	190 K
WHIRLINURD	97 C
ZONE X	110 C
ZORRO	95 C
ZAXXON	147 C

L'UNIVERS DU LOGICIEL C'EST COCONUT

COCONUT : 2 POINTS DE VENTE
COCONUT : 6 SERVICES

+ accueil, conseil, essais, vente,
échange, reprise des programmes achetés chez nous...

COMMODORE 64

IMPORT U.S.A.	
SOLO FLIGHT NO 2. .US. NOTICE FRANCAISE	380 D
WINGS OF WAR. .US. NOTICE FRANCAISE SSI	290 D
ACROJET. .US. .SSI	390 D
BATTLE GROUP. .US. .SSI	655 D
BLACK THUNDER. .US	210 D
COLONIAL CONQUEST. .US. .SSI	570 D
JET. .US. .SUBLOGIC	570 D
NEWSROOM. .US	390 D
NINE PRINCES OF AMBER. .US	330 D
PERRY MASON. .US. .TRILLIUM	330 D
REACH FOR THE STARS. .US	460 D
ULTIMA 4. .US	650 D
BUG BLITZ PROMO	49 C
SAUCER ATTACK PROMO	49 C
SCHIZOFRENIA PROMO	49 C
DIG DUG PROMO	49 C
MONSTER TRIVIA PROMO	49 C
DRELBS PROMO	49 C
30 GAMES. .ARGUS PRESS	119 C
POWER CARTRIDGE	475 K
1789	275 D
ARCADE CLASSICS	99 C
ASYLUM	99 C
ASYLUM	149 D
ARCADE HALL OF FAME	95 C
ARCADE HALL OF FAME	125 D
ARC OF YESOD	150 C
ATTACK OF MUTANT CAMELS	89 C
ADVENTURE CONSTRUCTION SET	169 C
BOMB JACK	89 C
BOMB JACK	139 D
BORROWED TIME	190 D
BACK TO THE FUTURE	95 C
BALLBLAZER	99 C
BALTIC 85 SSI	475 D
BROADSIDES SSI	580 D
BARRY MAC GUIGAN BOXING	99 C
CYBERUN	95 C
COMPILATEUR BASIC 128	460 D
COMPILATEUR BASIC 64	270 D
CAULDRON	79 C
CRITICAL MASS	96 C
COLLAPSE	49 C
COMMANDO	85 C
COMMANDO	133 D
CHIMERA	50 C
CUBE BASIC	295 C
COMPUTER HITS 6 JEUX	99 C
COMPUTER HITS 10 JEUX	116 C
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	119 C
CARRIER FORCE SSI	825 D
COLOSSUS CHESS IV	154 D
COLOSSUS CHESS IV	106 C
DOCTOR WHO	159 C
DRAGONSKULLE ULTIMATE	106 C
DESSERT FOX	99 C
DESSERT FOX	149 D
EXPLODING FIST	81 C
ELITE	140 C
ELITE	195 D
F.A. CUP FOOTBALL	90 C
FIGHT NIGHT (BOXE)	89 C
FIGHT NIGHT	139 D
FAHRENHEIT 451	290 D
FALKLANDS 82	109 C
FLIGHT SIM II. .NOTICE FR	490 C
FLIGHT SIMULATOR II. .N. FR	570 D
FASTLOAD. EPYX	219 K
GREEN BERET	89 C
GAMES KILLER	143 K
GEOPOLITIQUE SSI	549 D
GHOSTCHASER	95 C
GOONIES	120 C
HARDBALL	99 C
HARDBALL	149 D
HACKER	95 C
HACKER	138 D
IWO JIMA. .PSS	140 C
IMPOSIIBLE MISSION	89 C
IMPOSSIBLE MISSION	139 D
INTERNATIONAL FOOTBALL	145 K
INTERNATIONAL TENNIS	145 C
INTERNATIONAL BASKET	145 C
KNIGHT RIDER	99 C
KUNG FU MASTER	99 C
KUNG FU MASTER	149 D
KORONIS RIFT	95 C
KORONIS RIFT	138 D
KENNEDY APPROACH	89 C
KARATEKA	95 C
KNIGHTS OF THE DESERT	139 C
LORDS OF THE RINGS	156 C/D
LEGEND OF AMAZON WOMEN	99 C
LEGEND OF AMAZON WOMEN	149 D
LITTLE COMPUTER PEOPLE	95 C
LITTLE COMPUTER PEOPLE	138 D
MULTIPLAN	500 D
MASK OF THE SUN	390 D
MUGSY'S REVENGE	96 C
MUGSY'S REVENGE	179 D
MOVIE MAKER	190 D
MICRO-SCRABBLE	260 C
MUSIC SYSTEM	174 D
MANDRAGORE	250 C
MANDRAGORE	320 D
MERCENARY	130 C
MERCENARY	140 D
NOW GAMES II	112 C
NICK FALDO'S OPEN (GOLF)	140 C
PSI 5 TRADING COMPAGNY	99 C
PING PONG	89 C
PINBALL CONSTRUCTION SET	175 D
QUESTRON SSI	699 D
ROCK'N'WRESTLE (CATCH)	89 C
ROCK'N'WRESTLE	139 D
REVS	159 C
REVS	182 D
ROCKY HORROR SHOW	89 C
RACING DESTRUCTION SET	175 D
RACING DESTRUCTION SET	158 C
RESCUE ON FRACTALUS	95 C
RESCUE ON FRACTALUS	139 D
SUPER BOWL. .OCEAN	119 C
SPINDIZZY	120 C
SAMANTHA FOX	120 C
STARSHIP ANDROMEDA	99 C
STARSHIP ANDROMEDA	128 D
SARGON III	635 D
SPY V SPY II	95 C
SEVEN CITIES OF GOLD	175 D
SKYFOX	95 C
SKYFOX	125 D
SUMMER GAMES II	89 C
SUMMER GAMES II	139 D
SCARABEUS	99 C
SCARABEUS	158 D
TRILOGY OF APSHAI	160 D
TIME TUNNEL	99 C
TIME TUNNEL	149 D
THE HOBBIT	149 C/D
THEY SOLD A MILLION II	115 C
THEY SOLD A MILLION II	145 D
THEY SOLD A MILLION	95 C
THEY SOLD A MILLION	125 D
TOUR DE FRANCE	95 C
THE EIDOLON	139 C
TRANSFORMERS	89 C
THUNDERBIRDS	50 C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	105 C
GREAT AMERICAN ROAD RACE	139 D
THEATRE EUROPE	125 C
TIGERS IN THE SNOW	99 C
TIGERS IN THE SNOW SSI	149 D
URIDIUM	94 C
URIDIUM	144 D
V !!!	89 C
VIRGULE 64/128. MICRO-APP	552 D
WIZARDRY	129 C
WIZARDRY	143 D
WHO DARES WIN II	79 C
WINTER GAMES	89 C
WINTER GAMES	139 D
XPER. (MICRO-APP)	704 D
YIE AR KUNG FU	89 C
ZAPP SIZZLERS	140 C
ZORRO	89 C
ZORRO	139 D
ZOIDS	94 C

AMSTRAD

CASTLE BLACKSTAR PROMO	10
STRANGE LOOP PROMO	49
WHO DARES WIN 2 PROMO	49
ATTENTAT RAINBOW	195 D
ATLANTIS	115
AUTOMEC (SIM. MECANIQUE)	160
AMSTRADIVARIUS	160
AMSTRADIVARIUS	190 D
AFFAIRE VERA CRUZ	150
AFFAIRE VERA CRUZ	180 D
AMX MOUSE (SOURIS)	690
ARNHEM	120
AUTOFORMATION A L'ASSEMB	195
ALIEN 8	95
AIRWOLF	99
AIRWOLF	125 D
BOMB JACK	95
BALLBLAZER	99
BEACH HEAD II	95
BEACH HEAD II	145 D
BAD MAX	180
BATAILLE D'ANGLETERRE	109
BATAILLE D'ANGLETRRE	240 D
BOUNTY BOB STRIKES BACK	95
BARRY MC GUIGAN'S	140
BRUCE LEE	75
BRUCE LEE	145 D
BOULDERDASH	105
CRAFTON AND YUNK	119
CRAFTON AND YUNK	190 D
COSTA CAPERS	95
CUBE INFORMATIQUE	250
COMMANDO	89
COLOSSUS CHESS IV	140
COLOSSUS CHESS IV	180 D
CAULDRON	79
COMPUTER HITS 10	99
COMPUTER HITS 10 VOLUME 2	119
CYRUS II CHESS	108
CYRUS II CHESS	180 D
DEVILS CASTEL	160
DEVILS CASTEL	190 D
DEATHVILLE	120
DESERT RATS	120
DR WHO	150
DR WHO	210 D
DUN DARAGH	160 D
DOSSIER G	115
DOSSIER G	157 D
DATAMAT	338 D
DRAGONTORC	99
DOPPLEGANGER	105
DEVIL'S CROWN	13 D
DEVIL'S CROWN	105
DAMS. ASSEMBLEUR/DESASS	224
DAMS	294 D
ELITE	135
EDEN BLUES	119
EDEN BLUES	190 D
ENDURANCE	120
EMPIRE	289 D
F.A. CUP FOOTBALL	100
FRANKIES GOES TO HOLLYWOOD	130
FACTURATION TENUE DE CAISSE LOGYSIS	1200 D
FOOT	180
FOOT	280 D
FIGHTING WARRIOR/EXPLODING FIST	230 D
FIGHTER PILOT	89
FIGHTER PILOT	135 D
GOLIATH	120
GREEN BERET	95
GOONIES	99
GOONIES	150 D
GYROSCOPE	99
GHOSTBUSTERS	95
HARRIER STRIKE FORCE	130
HYPERSPORTS	95
HYPERSPORTS	170 D
HOLD UP	108
HOBBIT	159
HACKER	95
HACKER	190 D
IMPOSSIBLE MISSION	95
IMPOSSIBLE MISSION	150 D
INFERNAL RUNNER	175
JUMPJET	155 D
KNIGHT RIDER	99
KNIGHT LORE	95
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	175
LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	245 D
LOGISYS COMPTABILITE GENERALE	1400 D
LORDS OF THE RING	165
LE GESTE D'ARTILLAC	250 C/D
LASER BASIC	170
LOTO	190 D
LORDS OF MIDNIGHT	95
LORDS OF MIDNIGHT	135 D
MERCENAIRE	99
MONOPOLIC	190 D
MEUTRES SUR ATLANTIQUE	220
MEUTRES SUR ATLANTIQUE	270 D
MUSIC SYSTEM	190
MUSIC SYSTEM	250 D
MELBOURNE DRAW	180
MONTSEGUR	117
MICRO SCRABBLE	250
MISSION DELTA	105
MISSION DELTA	155 D
MACADAM BUMPER	120
MACADAM BUMPER	178 D
MANDRAGORE	195
MANDRAGORE	250 D
NIGHT RIDER	99
N.O.M.A.D.	110
NIGHTSHADE	95
OMEGA PLANETE INVISIBLE	190
PING PONG	79
POUVOIR	220 D
PINBALL WIZARD	110
RUNESTONE	120
RAMBO	79
RALLYE II	115
RALLYE II	280 D
ROCKY HORROR SHOW	89
SKYFOX	99
SPINDIZZY	119
STREET HAWK	99
SABOTEUR	95
STRONG MAN	110
SPITFIRE 40	120
SPITFIRE 40	190 D
SWEEVO'S WORLD	110
SPY VS SPY	95
STRATEGY	150
STRATEGY	210 D
SORCERY	89
SORCERY+	134 D
TABARUBA	99
TAU CETI	109
THING ON A SPRING	99
TENNIS 3D	160
TENNIS 3D	220 D
THUNDERBIRDS	40
TLL	139 D
TURBO PASCAL	770 D
TYRANN	149
THEY SOLD A MILLION	95
THEY SOLD A MILLION	143 D
THE WAY OF EXPLODING FIST	85
THEATRE EUROPE	119
U DOS	380
VECTRON	100
WARRIOR	85
WARRIOR+	195 D
WAY OF THE TIGER	109
WAY OF THE TIGER	160 D
WORKING BACKWARDS	170 D
WHO DARES WINS II	150 D
YIE AR KUNG FU	120
YIE AR KUNG FU	1750
ZORRO	85
1815	195 D
3D FIGHT	139
3D FIGHT	220 D
3D VOICE CHESS	145 D
3D BOXING	108
3D BOXING	142 D
3D GRAND PRIX	99
3D GRAND PRIX	175 D
5EME AXE	175
5EME AXE	199 D

COCONUT, C'EST VRAIMENT MIEUX !

VENTE PAR CORRESPONDANCE
(France Métropolitaine)
Chèque bancaire à l'ordre de COCONUT — Frais de port : 20 F
Réservation possible par téléphone
♦ Démonstration permanente
♦ Des spécialistes ♦ Des imports
♦ Les derniers logiciels ♦ Des exclusivités
♦ Un club (moins 10 %)

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à :
COCONUT - 13, boulevard Voltaire, 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
TÉL.

TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage + 20 F
Précisez ☐ Cassette ☐ Disk **Total à payer** F
Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ C.C.P. ☐ mandat-lettre
☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 15 F pour frais de remboursement)
Précisez votre ordinateur de jeux :
☐ THOMSON ☐ ATARI 800 ☐ AMSTRAD ☐ ORIC ☐ MSX ☐ C64 ☐ SPECTRUM

Q.D.D, les micro disquettes Thomson

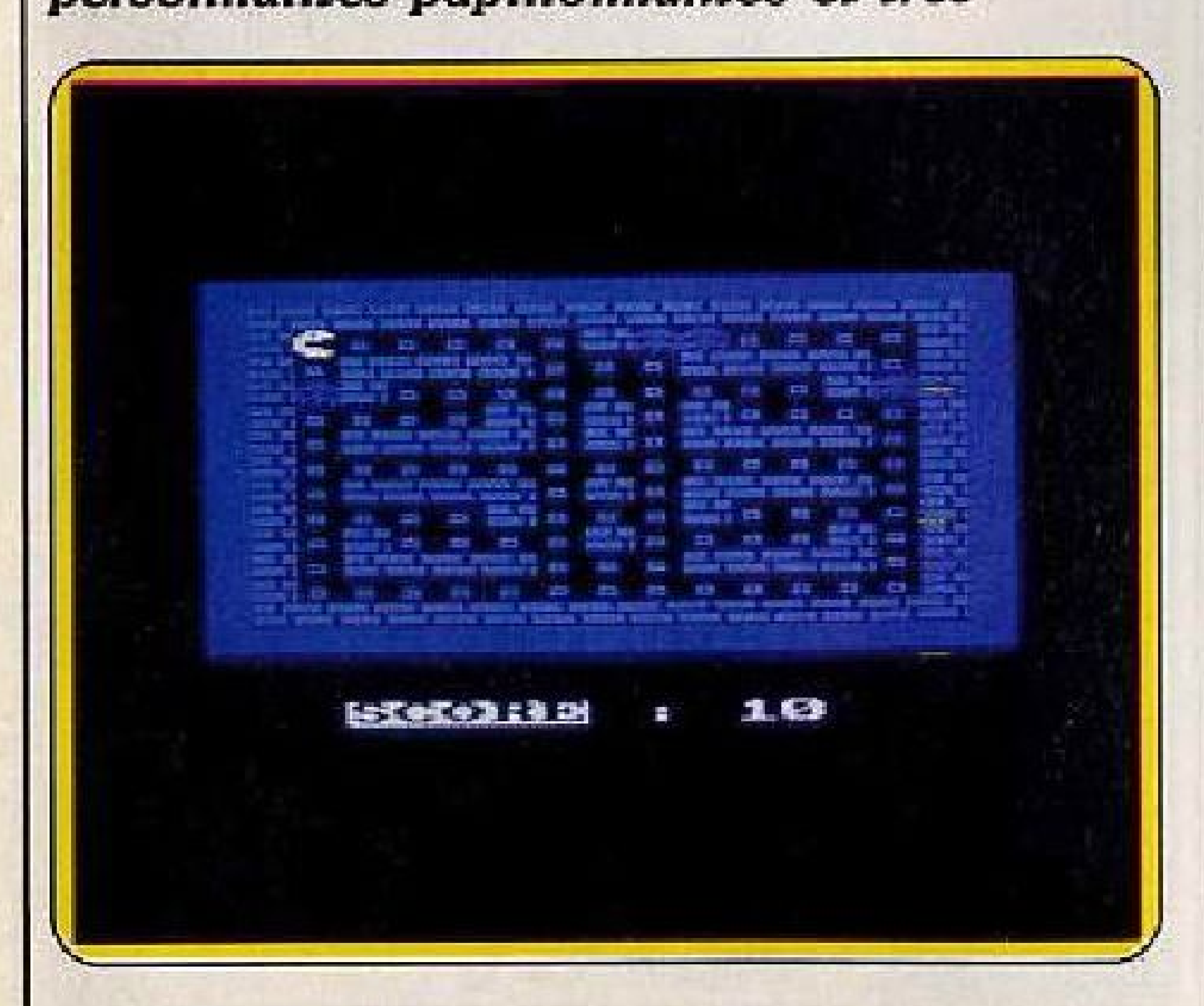
Quick Disk Drive (Q.D.D.), un nom barbare pour un produit bien de chez nous, enfin presque. Proposé par Thomson pour les *MO 5* et *TO 7*, il est « made in Japan » et existe déjà pour les *M.S.X.*, sans grand succès, puisqu'aucun logiciel *M.S.X.* n'est proposé sur ce support.
Le *Q.D.D.* utilise des micro-disquettes de 2,8 pouces, protégées par un boîtier en plastique comme les 3 et 3,5 pouces, gage de fiabilité et de facilité d'emploi. Mais ce ne sont pas de « vraies » disquettes. Au lieu d'être divisées en pistes et en secteurs, elles ne comportent qu'une piste en spirale, à la manière d'un disque. Pour aller chercher une information, la tête de lecture lit la piste jusqu'à ce qu'elle la trouve. Les temps d'accès sont donc beaucoup plus longs qu'avec une disquette classique, où la tête saute directement dans le secteur voulu, et la taille de la mémoire stockable est limitée, 50 K par face formatée. Une capacité pourtant suffisante pour un micro 64 K. Le gros avantage du *Q.D.D.*, c'est son prix. 850 F, soit pas beaucoup plus que le lecteur-enregistreur de cassettes Thomson, très cher il est vrai.
Et à l'usage, le *Q.D.D.* est plus proche du lecteur de disquettes que de cassettes.
Le temps de chargement d'un logiciel performant est compris entre quarante-cinq secondes à un peu plus de deux minutes, soit de quatre à dix fois plus rapidement que les mêmes titres sur cassette, sans compter une fiabilité quasi-totale.
Avant toute utilisation du *Q.D.D.*, il est indispensable de charger le Q.D.O.S. (système opérateur du lecteur de disquettes), une formalité qui dure huit secondes. Certains logiciels, comme *Karaté*, comportent le Q.D.O.S., ce qui évite une manipulation, et simplifie les instructions de chargement : il suffit d'entrer l'option « 2 » dès la mise sous tension. Nous espérons que les autres sociétés d'édition suivront l'exemple d'Infogrames.
Le Q.D.O.S. possède en outre de nouvelles instructions Basic, particulièrement dans le domaine graphique, dont certaines s'apparentent au Logo. Les programmeurs trouveront avec plaisir les instructions « Auto », « Circle », « Draw » (qui permettent comme en Logo de lever le crayon, tourner, etc.), « Get » et « Put » (pour mémoriser une image), « Renum », « Def Fn » et « Def Usr ».

Patrice Desmedt

Le *Q.D.D.* est donc séduisant et possède de nombreux atouts pour réussir, le banco des éditeurs n'étant pas le moindre. Une cinquantaine de titres sont disponibles depuis début avril, proposés par Belin, Cobra Soft, Coktel Vision, Free Game Blot, Hatier, Infogrames, Langage et Informatique, Loriciels, à un prix à peine supérieur à celui des versions cassettes. Les logiciels utilitaires nécessitant des sauvegardes (traitement de texte, gestion de fichiers...) seront infiniment plus agréables d'emploi que sur cassette. Les programmeurs, eux aussi, trouveront leur compte dans ce produit intelligent.
Les possesseurs de *MO 5* disposent également de l'« Extension MO 5 », qui offre, outre un Q.D.D, une sortie pour imprimante parallèle (Centronics), trois bus d'extension multi-usages (identiques à ceux du *TO 7/70)*, ainsi que le logiciel *Jane* sur cartouche, de la société Arktronics. *Jane* est un utilitaire qui intègre trois applications capables de communiquer entre elles : traitement de texte, gestionnaire de données, tableur. Ce logiciel existe déjà sur d'autres machines, et profite de cette expérience. Il utilise systématiquement les pictogrammes, les fenêtres et le crayon optique pour la sélection des fonctions. Cette solution offre une grande facilité d'emploi, au prix d'une fatigue des yeux... et du bras.
Jane n'a pas de prétention professionnelle, mais propose des fonctions classiques, efficaces et pratiques. Le prix conseillé de l'« Extension MO 5 » est de 1 985 F.

Le super-flop du mois : cinquante jeux sur une cassette

Spécial nostalgiques. Haut la main ce mois-ci, la cassette Cascade pour Amstrad (existe pour Atmos) intitulée « Cinquante jeux sur une cassette », gagne notre bonnet d'âne. Cinquante flops en un, il fallait le faire : bravo. Rien à dire sur la quantité, impressionnante. Mais ne nous laissons pas éblouir, sur les cinquante, on compte un bon tiers de « space invaders » déclinés généreusement. Il fera la joie des personnalités papillonnantes et très indulgentes. S'il fallait lui donner un nom ce serait : « Souvenirs, souvenirs ». Tous les standards des débuts de l'informatique ludique y sont passés. Il y a des graphismes, il y a du son et des bruitages et par dessus tout, il y a du Basic. Difficile de porter une appréciation critique à moins de se reporter trois ans en arrière et encore. Pac Man placé en exergue est un massacre comparé au joyeux glouton jaune adulé. Le premier « space invaders » est composé d'un canon orientable, certes, mais fixe, les envahisseurs sont eux pacifiques, aucune riposte à l'horizon. On trouve également au hasard du défilement une fusée, un hélicoptère, etc. Vu la prolixité du programme, on aurait pu penser que l'accent aurait été mis sur l'accessibilité et la facilité de manipulation. Il n'en est rien. Pour chaque programme il faut éteindre l'ordinateur. Heureusement les chargements sont rapides. Les affichages en revanche sont désespérément lents et bien sûr, à chaque « jeu » ne correspond qu'un tableau. Voilà cette compilation à rallonge paraît misérable à côté des hits prestigieux qui fleurissent en ce moment. Ne confondez pas VDM avec ce titre unique. Leur catalogue compte aussi des programmes de qualité dont Ace, un simulateur de combat au réalisme soigné. (Cassette Cascade, distribution exclusive pour la France : VDM, 38, rue Victor-Hugo, 91260 Juvisy.)



Droit de réponse

Allons bon, il aura fallu attendre la deuxième moitié des années 80 pour s'entendre dire que la nostalgie n'a plus cours. Il va falloir éviter, sous peine d'être classé comme « méchant rétrograde négatif », de se pâmer devant une compilation des Beatles, de s'esbaudir devant un recueil de nouvelles policières des années 50, que sais-je encore... A ce compte-là Mozart n'intéressera plus personne d'ici l'année prochaine. Alors « souvenirs-souvenirs ? ». O.K. cette compilation n'offre ni alien en 3 D, ni karatekas en papier mâché. Mais qui n'a pas pris son pied sur un jeu simple où il n'est pas besoin de détenir la clé qui ouvre la troisième porte mais que, si vous n'êtes pas passé par la boutique du vieillard qui lui-même donne une définition qui n'est pas la bonne... Autre atout, le prix. Un jeu pour 3,60 francs, du jamais vu ! Cette compilation dépasse de la tête et des épaules bon nombre de jeux vendus facilement 120 francs pièce. Alors sommes-nous résolument passéistes ? Non, mais nous pensons à toutes les tranches d'âge, tous les types d'utilisateurs. « K7-50 » s'adresse à tous ceux qui cherchent à s'éclater sur des jeux simples, où astuce et adresse équivalent à réussite. Ace quant à lui s'adresse à tous ceux qui rêvent d'un simulateur de vol et de combat ultra-sophistiqué, ultra soigné, simple d'utilisation (contrairement à certains autres) et réellement enthousiasmant.

ATARI INCROYABLE!

ARCADE CLASSICS (NF)
+ POLE POSITION
+ PAC MAN **95 F**
+ DIG DUG
+ MR DO

Nouvelle série Americana
Des jeux supers à micro-prix

OLLIES FOLLIES	35 F
SHAMUS	35 F
NEW YORK CITY	35 F
SCOOTER	35 F

ATARI 600/800/XL/130

NOUVEAUTES!

	C/D
AIRWOLF	89 F
ARCHON II	125 F
CHIMERA	49 F
CHOP SUEY KARATE	95/135 F
FIGHTER PILOT	95/125 F
JUMPJET	95/125 F
MEDIATOR	95/125 F
MOVIE MAKER	ND/165 F
OLLIES FOLLIES (NF)	95/145 F
SMASH HIT VOL 4	95 F
THE EIDOLON NF	ND/145 F
UP'N DOWN	95/145 F

HIT PARADE

	C/D
ALTERNATIVE reality	ND/195 F
ARCHON (NF)	119 F
BALL BLAZER (NF)	95/145 F
BLUE MAX 2001 (NF)	95/145 F
BRUCE LEE (NF)	145/145 F
ELECTRAGLIDE	95/135 F
F15 STRIKE EAGLE	145/145 F
GREAT US road race (NF)	99/145 F
HUMAN TORCH	ND/145 F
KNIGHTS of the desert	ND/145 F
KENNEDY APPROACH	145/145 F
MIG ALLEY ACE (NF)	95/145 F
POLE POSITION (NF)	95/145 F
REBEL PLANET	ND/145 F
RESCUE on FRACTALUS	95/145 F
SPY HUNTER (NF)	95/145 F
SPY VS SPY II	95/145 F
SPY'S DEMISE	99/135 F
SUPER ZAXXON (NF)	95/145 F
TAPPER (NF)	95/145 F
THE GOONIES (NF)	95/145 F
THEATRE EUROPE	99 F
TIGERS IN THE SNOW	ND/145 F
ZORRO (NF)	95/145 F
FREE (NF)	ND/179 F
ULTIMAIII	ND/199 F

BEAMRIDER (NF)	135 F
BLUE MAX	95 F
BOULDERDASH	99 F
COMPUTER WAR	119 F
DECATHLON (NF)	125 F
DRELBS	95 F
DROP ZONE	99 F
ENCOUNTER	95 F
FORT APOCALYPSE (NF)	95 F
GHOSTCHASER (NF)	95 F
HACKER (NF)	95/145 F
LODE RUNNER	119 F
MELTDOWN	85 F
MERCENARY	95/135 F
NATO COMMANDER	95 F
ONE ON ONE	95 F
SMASH HIT VOL 1	145/145 F
SMASH HIT VOL 2	145/145 F
SMASH HIT VOL 3	145/145 F
SOLO FLIGHT	145/145 F
SPACE SHUTTLE (NF)	125 F
SPITFIRE ACE	95 F
STRIP POKER (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	ND/145 F
CONAN	ND/149 F
GHOSTBUSTER	ND/149 F
KARATEKA	ND/275 F
SUMMER GAMES 2	ND /145 F

MICROMANIA

BP 3 - 06740 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

+DE 55000 JEUX EN STOCK

SUPER LE NOUVEAU CATALOGUE MICROMANIA!
ENCORE PLUS DE TITRES ... ENCORE MOINS CHERS !

THOMSON TO7/TO7-70/MO5

ELIMINATOR	120 F
PULSAR II	130 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ALBUM FIL

NUMERO 10
SCRABBLE **= 259 F**
LA PLANETE INCONNUE

NUMERO 10 (Platini)	135 F
BEACH HEAD	159 F
ECHECS 3.7	110 F
MON GENERAL	95 F
MINOTAURE	135 F
1815	135 F
FOX	149 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
INVASION	159 F
DIEUX DU STADE	159 F
AIGLE D'OR	139 F
ANDROIDE	179 F
FBI	195 F
EMPIRE	150 F
MANDRAGORE	195 F
SCRABBLE	175 F
KARATE	175 F
CINQUIEME AXE	150 F
COLISEUM	150 F
OCEANIA	165 F
LORRAN	145 F
AIR ATTACK	195 F
CHRISTAN	179 F
SOLEIL NOIR	145 F
LA GESTE d'Artillac	245 F
OMEGA Planète invisible	195 F
LAS VEGAS	195 F
TOUTAN KHAMON	139 F
POLITIK POKER	89 F
SORTILEGE	169 F
AFFAIRE VERA CRUZ	149 F
EXTRA MISSION	109 F
BLITZ	369 F

SUPER SIMULATEUR DE VOL
VOL SOLO (solo flight) ..... 185 F

MO 5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
STANLEY	129 F
TOP CHRONO	135 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER II	169 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité

ATARI 520 ST

Adventure twin pack	220 F
BRATACUS	320 F
COLOURSPACE	185 F
DEADLINE	185 F
DEGAS	375 F
FLIPSIDE	185 F
HITCH HIKERS	215 F
K-RAM	275 F
K-SEKA	465 F
LANDS OF HAVOC	175 F
M-COPY	125 F
H-DISK	125 F
MUDPIES	185 F
PLANETFALL	185 F
RAM disk 2 print spooler	225 F
RHYTHM	375 F
SEASTALKER	175 F
SOFTPOOL (FILES)	125 F
ZORK ONE	175 F
THE PAWN (FIREBIRD)	225 F
WHISHBRINGER Infocom	250 F
STARCROSS	195 F
SORCERER	195 F
SPELLBOUND	195 F
SUSPENDED	195 F
ZORK 2	195 F
ZORK 3	195 F

ATARI-VCS MATTEL! ON BRADE

SPACE SHUTTLE	125 F
ENDURO	125 F
CENTIPEDE	95 F
DEFENDER	95 F
SUPER FOOTBALL	95 F

ORIC

MR WIMPY	45 F
MISSION DELTA (ere)	89 F
MILLIONNAIRE	110 F
CITE MAUDITE (ere)	125 F
MICROSAPIENS (ere)	125 F
STANLEY	125 F
STAR	125 F
1815	129 F
FRELON	135 F
TRIATHLON (ere)	135 F
SECRET DU TOMBEAU	139 F
MACADAM BUMPER (ere)	145 F
3D FONGUS	149 F
DIAMANT ILE MAUDITE	149 F
AIGLE D'OR	169 F
FLIPPER	169 F
RETOUR DR GENIUS	169 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

1 AN DE GARANTIE TOTALE

GB: les programmes proposés dans cette liste étant principalement d'importation directe d'Angleterre, les notices d'instructions sont en anglais, "NF" à côté d'un titre indique qu'une notice en français est disponible.

LES MICROMANES ONT DECIDEMMENT BEAUCOUP DE CHANCE!

Nous vous l'annoncions récemment, la société US GOLD premier éditeur Britannique de logiciels dont la réputation n'est plus à faire, a choisi MICROMANIA pour la représenter en France.

Le succès a été tel (grâce aux Micromanes) que d'autres sociétés ont fait de même et que la liste s'allonge chaque semaine.

Pour ne citer que les plus prestigieuses, ULTIMATE (Night shade ...) PALACE (Cauldron), ENGLISH SOFTWARE (Chop suey Karate), ELITE (Commando), oui toutes ces sociétés sont maintenant représentées en France par Micromania et d'autres encore vous seront annoncées bientôt.

La conséquence directe est simple, les MICROMANES sont des fanas de plus en plus comblés par le club,et profitent en avant première des nouveautés et des promotions du club grâce au courrier qui leur est envoyé gratuitement chaque mois.

Si ce n'est pas encore votre cas rejoignez-les, dès votre première commande, vous deviendrez MICROMANE et bénéficierez vous aussi de tous ces avantages !

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 93.42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaître la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.



GUILLEMOT International Software

G.I. le label des meilleurs jeux

AMSTRAD

1	↑	Frankie goes to Hollywood	Océan
2	↑	Ping pong	Kjonami
3	↑	Fairlight	The edge
4	↑	Way of the tiger	Gremlins graphic
5	↑	Strike force harrier	Mirrorsoft
6	↓	Rambo	Océan
7	↓	Cauldron	Palace soft
8	↑	Colossus chess 4	CDS
9	↓	Crafton	Ere
10	↑	Spitfire	Mirror soft
11	↑	Battle of the planets	Micro gen
12	↑	Macadam Bumper	Ere
13	↓	Fighter pilot	Digital
14	↑	Balle de match	Leisure genius
15	↓	Who dares wins II	Alligata
16	↓	Skyfox	Electronic Arts
17	↓	Sorcery plus	Virgin
18	↓	Eden blues	Ere
19	↑	Finders keepers	Mastertronic
20	↑	Hypersports	Kjonami

COMMODORE 64

1	–	Uridium	Hewson
2	↑	Ping pong	Océan
3	↑	Fairlight	The edge
4	↑	Kung fu master	Data east
5	↑	Psi 5	Accolade
6	↑	Commando	Elite
7	↑	Elektra glide	English software
8	↑	Back to the future	Electric dreams
9	↑	Asylum	American adventures
10	↑	Dr Who	Micropower
11	↓	Time tunnel	U.S. Gold
12	↓	Desert fox	Sidney
13	↑	Skyfox	Electronic arts
14	↑	Cauldron	Palace software
15	↑	Winter games	Epyx

THOMSON

1	↑	Vol Solo	Micro prose
2	–	Beach Head	Access
3	↑	Raid sur Tenere	Cocktel vision
4	↑	Super tennis	Amsword
5	↑	Anglais	Assimil





ORIC ATMOS

1	↑	Formule 1	Cobra
2	↑	Xenon 3	Ijk
3	↑	Saga	Ere
4	–	Triathlon	Ere
5	↑	A view to a kill	Domark
6	↑	Tyrann	Norsoft
7	–	Damsel in distress	Ijk
8	↓	Zorgons revenge	Ijk

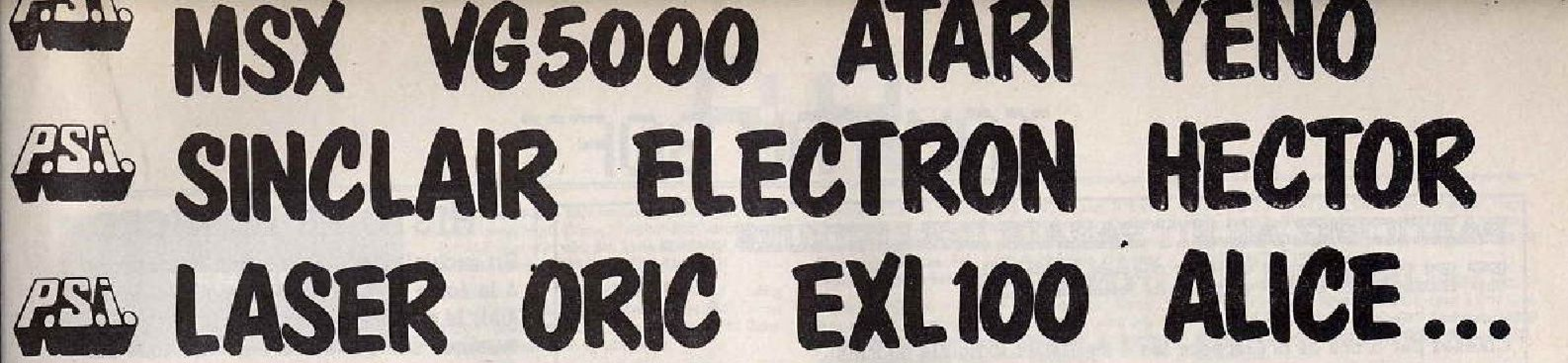


MSX

1	↑	Ping pong	Kjonami
2	↑	Sky jaguar	Kjonami
3	↑	Kjonamis tennis	Kjonami
4	↑	Jumpjet	Anirog
5	↓	Sorcery	Virgin
6	↑	Track field 2	Kjonami
7	↑	Soccer	Kjonami
8	↑	Athlatic land	Kjonami
9	↑	Time curb	Aackosoft
10	↑	Flight deck	Aackosoft

GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE

B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - FRANCE - ☎ 99 08 90 88 et 99 08 83 17 - Télex 740 571 F - Télécopie 99 08 94 17







P.S.I. a des bouquins pour toutes les bécanes !

ORIC

La découverte de l'Oric
par Daniel-Jean David
176 pages - 95,00FF

Oric Atmos pour tous
par J.Boisgontier et S. Brébion
176 pages - 105,00FF

Oric à l'affiche
par Jean-François Sehan
136 pages - 95,00FF

Clefs pour Oric Atmos
par Emmanuel Flesselles
124 pages - 105,00FF

L'Assembleur de l'Oric Atmos
par Marcel Henrot
160 pages - 95,00FF

ATARI

102 programmes pour Atari
par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00FF

101 jeux, trucs et astuces
pour Atari. par Alan North
160 pages - 100,00FF

Périphériques de l'Atari
par Daniel-Jean David
136 pages - 85,00FF

Assembleur de l'Atari
par Daniel-Jean David
216 pages - 110,00FF

SINCLAIR

La pratique du ZX 81
Tome 1 : 128 pages - 85,00FF
Tome 2 : 152 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX 81
par Jean-François Sehan
96 pages - 95,00FF

Le petit livre du Spectrum
par Trevor Toms
168 pages - 95,00FF

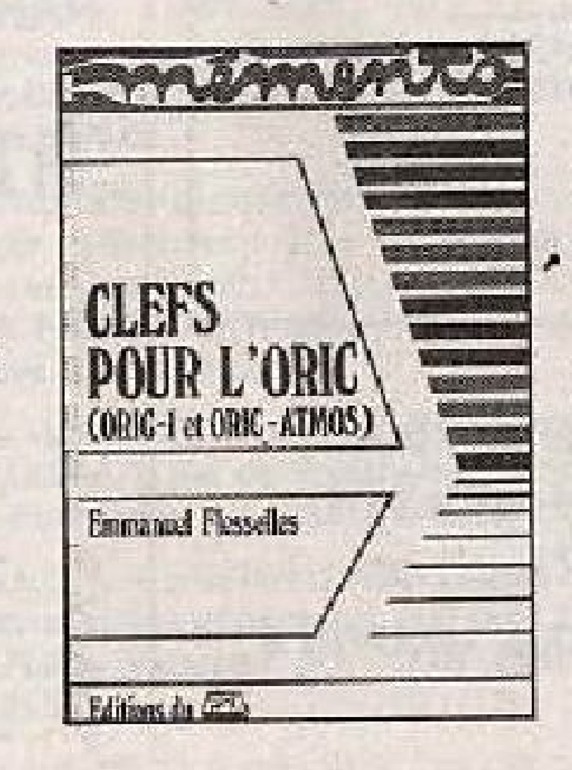
Exercices pour Spectrum
par Julien Levy
144 pages - 85,00FF

Le Spectrum à l'affiche
par Jean-François Sehan
136 pages - 95,00FF

La pratique du ZX Spectrum
Tome 1 : 168 pages - 95,00FF
Tome 2 : 168 pages - 95,00FF

Clefs pour le ZX Spectrum
par Jean-François Sehan
112 pages - 95,00FF

Périphérie du système Spectrum
par X. Linant de Bellefonds
120 pages - 85,00FF





MSX

La découverte des MSX
par Daniel-Jean David
216 pages - 110,00FF

102 programmes pour MSX
par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00FF

MSX en famille
par J.F. Sehan
232 pages - 120,00FF

Super Jeux MSX
par J.F. Sehan
240 pages - 120,00FF

Basic MSX- méthodes pratiques
par Jacques Boisgontier
216 pages - 120,00FF

Assembleur et périphériques des MSX
par P. Brandeis et F. Blanc
208 pages - 110,00FF

Clefs pour MSX
par Rémy Pinaud
272 pages - 150,00FF

Le livre du MSX
par Daniel Martin
206 pages - 110,00FF

Musique sur MSX Yamaha
parT. Dalem et P. Cedi
294 pages - 185,00FF

VG5000

VG5000 pour tous
par Jean-Michel Jego
144 pages - 105,00FF

Clefs pour VG5000
par Francois Normant
128 pages - 120,00FF





YENO /SEGA 3000

102 programmes pour Yeno
par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00FF

Exercices en Basic pour Yeno
par Julien Levy
160 pages - 95,00FF

Super jeux Yeno/Sega 3000
par Jean-François Sehan
240 pages - 120,00FF

ALICE

La découverte de l'Alice
par D.Schraen, M. Charbit et F.Lévy
128 pages - 85,00FF

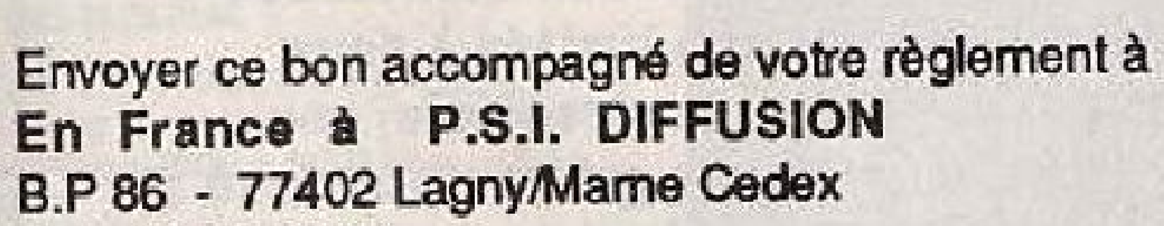
Exercices en Basic pour Alice
par Maurice Charbit
152 pages - 95,00FF

102 programmes pour Alice
par Jacques Deconchat
240 pages - 120,00FF

LASER - EXL 100 ELECTRON - HECTOR

102 programmes pour Laser 200 et 310
102 programmes pour EXL100
102 programmes pour Electron
102 programmes pour Hector en Basic 3X
par Jacques Deconchat
Chaque ouvrage : 120,00FF





Envoyer ce bon accompagné de votre règlement à
En France à P.S.I. DIFFUSION
B.P 86 - 77402 Lagny/Marne Cedex
Tel : 60 06 44 35
En Belgique à P.S.I. BENELUX
17,rue du Doyenné, 1180 Bruxelles
Tel : (2) 345 39 03
En Suisse à P.S.I. SUISSE
Route Neuve 1, 1701 Fribourg
Tel : (037) 23 18 28
Au Canada à PROLOGUE Inc.
2975 rue Sarleton, Ville St Laurent
Québec H4R1E6 - Tel : (514) 332 58 60

TE 6

NOM :..
Prénom :..
Adresse :..
....
Code Postal..............Ville..............

.... paiement par chèque joint
.... paiement par Carte Bleue Visa
Frais de port à ajouter sur tout envoi : 10,00FF
N° de la carte ....
Date d'expiration..
Signature :

STARSOFT

La Passion du Soft !..

Offre de Lancement
1 disquette vierge ou 3 K7 vierges pour l'achat de 3 LOGICIELS !..

COMMODORE 64

	K 7	Disk
Arcade hall of fame	99 F	145 F
Back to the future	99 F	
Beach head II	95 F	145 F
Commando	99 F	125 F
Critical mass	89 F	
Desert fox	89 F	139 F
Eidolon	99 F	139 F
Elite	139 F	
Fast load (cart.)	209 F	
Goonies	99 F	145 F
Hardball	95 F	
Karateka	99 F	
Kung fu masters	95 F	145 F
Infernal runner	139 F	
Law of the west	90 F	
Opération cyburg	129 F	
Psy 5	95 F	
Pitstop 2	99 F	149 F
Revs	153 F	175 F
Summer games II	95 F	149 F
Scalectric	95 F	
Scarabaeus	119 F	149 F
Skyfox	105 F	139 F
They sold a million	99 F	139 F
Time tunnel	89 F	135 F
Theatre europe	119 F	
Uridium	95 F	145 F
Vega	145 F	
Winter games	99 F	149 F
Yie ar kung fu	89 F	149 F
Zoïds	89 F	
They sold a million II	109 F	139 F
Bomb jack	99 F	
Back to the future		139 F
Ping pong	89 F	

AMSTRAD

	K 7	Disk
5ᵉ axe	175 F	189 F
Alien 8	99 F	
Attentat		195 F
Bad max	119 F	179 F
Boulderdash	105 F	
Bruce lee	99 F	149 F
Big ben	149 F	199 F
Balle de match	99 F	
Commando	95 F	145 F
Contamination	119 F	
Combat lynx	129 F	
Cours de basic		125 F
Computers hits 10	99 F	
Cyrus chess	99 F	129 F
Crafton	119 F	190 F
Cauldron	89 F	135 F
3D Fight	139 F	
2 D Grand Prix	105 F	145 F
D Th Super hits	89 F	
Eden blues	119 F	190 F
Exploding first		189 F
Fighter pilot	89 F	135 F
Foot	145 F	195 F
La geste d'Artillac	229 F	315 F
Hypersports	89 F	125 F
Highway encounter	95 F	125 F
Infernal runner	175 F	
Jump jet	105 F	139 F
Mission Delta		170 F
Microscrabble	225 F	
Mystère de Ki ke kan koi	155 F	
Macadam bumper	120 F	199 F
Mandragore	195 F	235 F
Match day	85 F	
Meurtre sur l'atlantique	195 F	295 F
Pouvoir	145 F	175 F
Raid	95 F	145 F
Rallye 2	120 F	195 F
Rocky horror show	99 F	125 F
Saboteur	95 F	
Skyfox	99 F	
Sorcery +		145 F
Sorcery	95 F	
Spy vs spy	95 F	169 F
Spitfire	99 F	
TLL	89 F	129 F
Théâtre europe	115 F	185 F
Textomat		399 F
Tau ceti	89 F	
They sold a million	105 F	135 F
Vendredi 13	89 F	145 F
Who dares wins	89 F	139 F
Warrior +	135 F	149 F
Winter sports	96 F	
Yie ar kung fu	89 F	125 F
Zorro	99 F	145 F
They sold a million II	112 F	142 F
Spindizzy	105 F	
NOMAD	95 F	
Way of the tiger	99 F	129 F
Strike force harrier	105 F	139 F
Franckie goes to holly.	99 F	
Ping pong	90 F	

pour Amstrad 8256

D Base 2	790 F
Pocket	890 F
Stock	990 F

ATARI

	K 7	Disk
Boulderdash		135 F
Bruce lee	135 F	
Colossus chess	89 F	
Fighter pilot	89 F	125 F
Goonies	99 F	
Jump jet		125 F
Pole position	99 F	
Road race	105 F	
Spy vs spy 2	99 F	139 F
Summer games		139 F
Super Zaxxon	95 F	
Theatre europe	103 F	
Zorro	95 F	
Mr. Robot	115 F	145 F

Notice des jeux en Français

MSX

	K 7
Alien 8	103 F
Anglais 1	199 F
Boulderdash	99 F
3D Knock out	89 F
Decathlon	125 F
Ghostbusters	125 F
Illusions	129 F
Jump jet	99 F
Knight lore	99 F
Le dernier métro	119 F
Master of the lamps	125 F
Pyro man	129 F
Pitfall II	129 F
Sorcery	99 F
Ping pong (cart)	195 F

ORIC ATMOS

	K 7
View to a kill	99 F
Lorigraph	255 F
Formula One	119 F
Macadam bumper	145 F
Millionnaire	110 F
Mission delta	86 F
Saga	129 F
Tyrann	149 F
Triathlon	135 F
Xenon 3	89 F
Anglais assimil.	205 F

Bon de Commande

(Libeller en lettres majuscules)

à retourner à : **STARSOFT**
187, rue du Temple - 75003 PARIS
☎ 48 04 71 88 — 48 04 71 89

NOM : ____________________
Adresse : ____________________
____________ Tél. : ____________
MATÉRIEL : ____________________

TITRES	K7	D	PRIX
Frais de port			+ 20 F
TOTAL			

Mode de règlement : Chèque ☐ Mandat-poste ☐ Contre-remboursement + 20 F ☐

(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

```
1990 PRINT :PRINT "Peut-etre qu'en recommencant ,vous feriez mieux ?"
2000 PRINT :PRINT "Un conseil ,changez de nom ! Et CHOISSISSEZ la lettre R."
2010 GOSUB 2040 :IF r$ ="r" OR r$ ="R" THEN  290
2020 STOP
2030 REM routine d'attente d'un caractere au clavier
2040 COLOR 3,2 :PRINT :PRINT :PRINT c$; :COLOR 1,2
2050 r$ =INKEY$ :IF r$ <> "" THEN RETURN ELSE 2050
2060 REM routine de delai a adapter a votre patience
2070 FOR iattente =1 TO 1500 :NEXT iattente :RETURN
2080 STOP
2090 REM gestion des erreurs
2100 IF ( ERR =6 OR ERR =13 ) AND ( ERL =1020 OR ERL =1310 ) THEN LOCATE 7 +i,34
 :COLOR 2,2 :PRINT "                " :COLOR 3,2 :RESUME ERL
2110 IF ERR =53 THEN PRINT "Il n'existe pas de fichier de situation !!":GOSUB  2
070 :GOTO 290
2120 IF ERR =58 THEN PRINT "Un fichier de situation porte deja ce nom !!":GOSUB
2070 :RESUME 1930
2130 IF ERR =61 OR ERR =67 OR ERR =70 THEN PRINT "Le disque est soit plein ,soit
 protege !!":GOSUB 2070 :RESUME 1930
2140 IF ERR =64 THEN PRINT "Le nom du fichier n'est pas correct vis-a-vis du DOS
" :GOSUB 2070 :RESUME 1930
2150 ON ERROR GOTO 0 :REM l'interpreteur affiche les autres erreurs
```

ORIC

Alerte à la bombe

La sueur ruisselait sur votre front buriné. Le service de déminage venait juste d'appeler, vous requérant pour une mission périlleuse. Les couloirs désaffectés d'une usine des docks auraient été truffés de bombes par un dément. Armé de votre clé anglaise, vous pénétrez en enfer.

Le temps qui vous est alloué diminue en fonction de votre progression. Les déplacements s'effectuent au clavier.

```
0 REM************
1 REM* ALERTE A *
2 REM* LA BOMBE.*
3 REM************
4 REM R.JUHEL1985
10 POKE618,10:PAPER1:INK0
19 REM*****************
20 REM*REDEFINITION DES*
21 REM*CARACTERES.     *
22 REM*****************
23 CLEAR: DIMXM(100):DIMYM(100):
   DIMXB(100):DIMYB(100):BĈ=10000
50 FORI=0TO167
60 READA
70 POKE46856+I,A
80 NEXT
90 DATA1,1,1,1,7,15,19,35
100 DATA32,32,32,0,48,48,50,44
110 DATA35,7,6,6,12,24,48,24
120 DATA32,48,48,24,12,6,7,0
130 DATA1,1,1,1,7,15,11,11
140 DATA32,32,32,0,48,56,44,36
150 DATA11,7,3,7,62,60,32,0
160 DATA38,32,48,48,48,48,48,56
170 DATA1,1,1,0,3,3,19,13
180 DATA32,32,32,32,56,60,50,49
```

```
190 DATA1,3,3,6,12,24,56,0
200 DATA49,56,24,24,12,6,3,6
210 DATA1,1,1,0,3,7,13,9
220 DATA32,32,32,32,56,60,52,52
230 DATA25,1,3,3,3,3,3,7
240 DATA52,56,48,56,31,15,1,0
250 DATA63,36,63,9,63,36,63,9
260 DATA63,32,63,32,63,32,63,32
270 DATA63,1,63,1,63,1,63,1
271 DATA8,8,12,30,63,63,30,12
272 DATA14,10,14,4,4,4,4,4
274 REM**************
275 REM*SAUT GESTION*
276 REM*TABLEAUX.   *
277 REM**************
280 GOTO3000
289 REM************
290 REM* TABLEAU 1*
291 REM************
300 PRINT"          qqqqqqqqqqqqqqqqqqqq "
310 PRINT"          rsqqqqqqqqqqqqqqqqrs "
320 PRINT"rsrsrsrsrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqrsrsrsrsr"
330 PRINT"rsrsrsrsrs                  rsrsrsrsr"
340 PRINT"qqqqqqqrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsqqqqqqq"
350 PRINT"          rsrsrsrsrsrsrsrsrsrs  "
360 PRINT"rsrsrsrsrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqrsrsrsrsr"
370 PRINT"rsrsrsrsrs                  rsrsrsrsr"
380 PRINT"qqqqqqqrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsqqqqqqq"
390 PRINT"          rsrsrsrsrsrsrsrsrsrs "
400 PRINT"          rsqqqqqqqqqqqqqqqqrs "
410 PRINT"          rs       rs          rs "
420 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
430 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
440 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
450 PRINT"          rs       rs          rs "
460 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
470 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
480 PRINT"qqqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqrsqqqqqqq"
490 PRINT"          rs                     rs "
500 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
510 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
520 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
530 PRINT"qqqqqqqqqqqq TEMPS:        qqqqqqqqqq"
550 RETURN
589 REM************
590 REM* TABLEAU 2*
591 REM************
600 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
610 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
620 PRINT"   rs              rs          rs "
630 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
640 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
650 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqrsqqqqqqqqrsqqqqq"
660 PRINT"   rs              rs          rs "
670 PRINT"   rs              rs          rs "
680 PRINT"   rs              rs          rs "
690 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsr$rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
700 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
710 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqq"
720 PRINT"                   rs "
730 FORI=1TO2: PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr":NEXT
750 PRINT"qqqqqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
760 PRINT"          rs "
770 FORI=1TO2:PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr":NEXT
790 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
800 PRINT"qqqqqqqqqqqq TEMPS:        qqqqqqqqqq"
810 RETURN
889 REM************
890 REM* TABLEAU 3*
891 REM************
900 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
910 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
920 PRINT"                       rs "
930 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrs "
940 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrs "
950 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
960 PRINT"                       rsrsrsrsrsrsrsr"
970 PRINT"                       rsqqqqqqqqqqqqq"
980 PRINT"                       rs "
990 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1000 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1010 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1020 PRINT"                       rs "
1030 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1040 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1050 PRINT"qqqqqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqrsqqqqqqqqq"
1060 PRINT"          rs                rs "
1070 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1080 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1090 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1100 PRINT"qqqqqqqqqqqq TEMPS:        qqqqqqqqqq"
1150 RETURN
1189 REM************
1190 REM* TABLEAU 4*
1191 REM************
1200 PRINT
1300 PRINT"       qqqqqqq "
1320 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1330 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1340 PRINT"qqqqqrsqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1350 PRINT"     rs    rs "
1355 PRINT"     rs    rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1360 PRINT"     rs    rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1370 PRINT"rsrsrsrs    rsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1380 PRINT"rsrsrsrs    rs "
1390 PRINT"qqqqqrs     rs "
1400 PRINT"     rs    rs "
1410 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1420 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1430 PRINT"qqqqqqqqqqqrsqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
```

```
1450 PRINT"                rs "
1460 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1470 PRINT"rsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsrsr"
1480 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1490 PRINT:PRINT:PRINT
1500 PRINT"qqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq"
1510 PRINT"qqqqqqqqqqqqq TEMPS:      qqqqqqqqqqq"
1511 RETURN
1512 BN=BC:BO=16
1515 FORT=1TO4
1516 CLS:GOSUB(300*T)
1517 FORJ=1TO4
1518 X=INT(RND(1)*30)+5:Y=INT(RND(1)*15)+4
1519 FORI=YTO20:V=SCRN(X,I+1)
1520 IFZ=0ANDSCRN(X,I)=32ANDV=(114OR115)THENG=G+1:XB(G)=X:YB(G)=I:Z=1
1521 NEXTI:IFZ=0THENGOTO1518
1522 Z=0:PLOTXB(G),YB(G),"t":NEXTJ
1523 FORJ=1TO6
1524 X=INT(RND(1)*30)+5:Y=INT(RND(1)*15)+4:FORI=YTO20:V=SCRN(X,I+1)
1525 IFZ=0ANDSCRN(X,I)=32ANDV=(114OR115)THENH=H+1:XM(H)=X:YM(H)=I:Z=1
1526 NEXTI :IFZ=0THEN1524
1527 PLOTXM(H),YM(H),"u": Z=0:NEXTJ
1529 NEXTT
1530 REM****************
1535 REM*VARIABLES JEU*
1536 REM****************
1540 CLS:X=3:Y=20:C=1:D=1:T=1:GOSUB300:GOTO1560
1541 REM******************
1542 REM*GESTION TABLEAUX*
1543 REM******************
1550 PULL: CLS: IFX=2THENT=T-1ELSET=T+1
1551 IFT=0THENT=4
1552 IFT=5THENT=1
1553 ONTGOSUB300,600,900,1200
1554 IFX=2THENX=36:D=2
1555 IF X=37THENX=3:D=1
1560 FORI=((T*4)-3)TO(T*4)
1561 PLOTXB(I),YB(I),"t"
1562 NEXT
1563 FORI=((T*6)-5)TO(T*6)
1564 PLOTXM(I),YM(I),"u"
1565 NEXT
1566 PLOTO,O," "
1594 REM*************
1595 REM*BOUCLE JEU*
1596 REM*************
1600 REPEAT
1610 B=PEEK(#208)
1620 PLOT21,23,STR$(BN):BN=BN-1
1630 IFB=180ANDSCRN(X,Y+2)=114 THENY=Y+1:PLOTX,Y-1,"rs":D=3
1640 IFB=156ANDSCRN(X,Y-1)=114 THENY=Y-1:PLOTX,Y+2,"rs":D=3
1645 IFX=2ORX=37THEN1550
1650 IFB=188AND(SCRN(X+2,Y+2)=113ORSCRN(X,Y+2)=113)THENC=-C:D=1:X=X+1
1660 IFB=172AND(SCRN(X-1,Y+2)=113ORSCRN(X+1,Y+2)=113)THENC=-C:D=2:X=X-1
1662 IFD=1THENA=SCRN(X+1,Y):F=X-1:G=Y
1663 IFD=2THENA=SCRN(X,Y):F=X+2:G=Y
1664 IFD=1ORD=2THENPLOTF,G,CHR$(A):PLOTF,G+1,CHR$(A)
1670 IFC=1ANDD=1ORD=3THENPLOTX,Y,"ab":PLOTX,Y+1,"cd"
1680 IFC=-1ANDD=1THENPLOTX,Y,"ef":PLOTX,Y+1,"gh"
1690 IFC=1ANDD=2THENPLOTX,Y,"ij":PLOTX,Y+1,"kl"
1700 IF C=-1AND D=2THEN PLOTX,Y,"mn":PLOTX,Y+1,"op"
1710 D=0
1800 IFBO=0 ORBN=0THEN5000
2000 V=SCRN(X,Y-1):UNTILV=116ORV=117
2004 REM*****************
2005 REM *FIN BOUCLE JEU*
2006 REM*****************
2010 V=SCRN(X,Y-1)
2020 IFV=116 ANDMA=0THENEXPLODE:GOTO3000
2030 IFV=116THEN2040ELSE2200
2040 FORI=(T*4)-4TO(T*4)
2050 IFX=XB(I)ANDY=YB(I)+1THENXB(I)=0:YB(I)=0:MA=0
2060 NEXT:PLOTX,Y-1," "
2070 BO=BO-1
2080 GOTO1600
2200 MA=1:PLOTX,Y-1," "
2210 FORI=(T*6)-6TO(T*6)
2220 IFX=XM(I)ANDY-1=YM(I)THEN:YM(I)=0:XM(I)=0
2230 NEXT
2240 GOTO1600
3000 CLS:PRINT:PRINT"               MENU":PRINT:PRINT:PRINT
3020 PRINT:PRINT" 1- JEU":PRINT:PRINT" 2- INSTRUCTIONS"
3030 GETZ$:GETS$:IFS$<>"1"ANDS$<>"2"THEN3030
3035 PH=1:S=ASC(S$)-48
3040 ONSGOTO3060,3070
3060 GOTO1512
3070 CLS:PRINT:PRINT:PRINT" ALERTE A LA BOMBE "
3080 PRINT:PRINT" ab VOUS DEVEZ DESAMORCEZ DES BOMBES"
3090 PRINT" cd DISSIMINEES DANS LES DEDALES D'"
3100 PRINT"     UNE USINE DESAFFECTEE. "
3110 PRINT:PRINT" mn POUR POUVOIR DESAMORCEZ UNE BOMBE"
3120 PRINT" op °t$ IL EST NECESSAIRE DE POSSEDER"
3130 PRINT"     UNE CLEF ANGLAISE °u$,SINON... "
3150 PRINT:PRINT" ef VOTRE TEMPS EST LIMITE,ET DIMINUE"
3160 PRINT" gh AU COURS DES DIFFERENTES PHASES."
3180 PRINT:PRINT" ij LES DEPLACEMENTS S'EFFECTUENT AVEC"
3190 PRINT" kl LES FLECHES. BONNE CHANCE."
3200 GETZ$:GETZ$:GOTO3000
5000 WAIT500
5005 IFBO=0THENPH=PH+1:CLS:PRINT:PRINT"PHASE";PH:WAIT500:
BC=BC-1000:GOTO1512
5010 GOTO3000
5020 REM******* FIN ****************
```

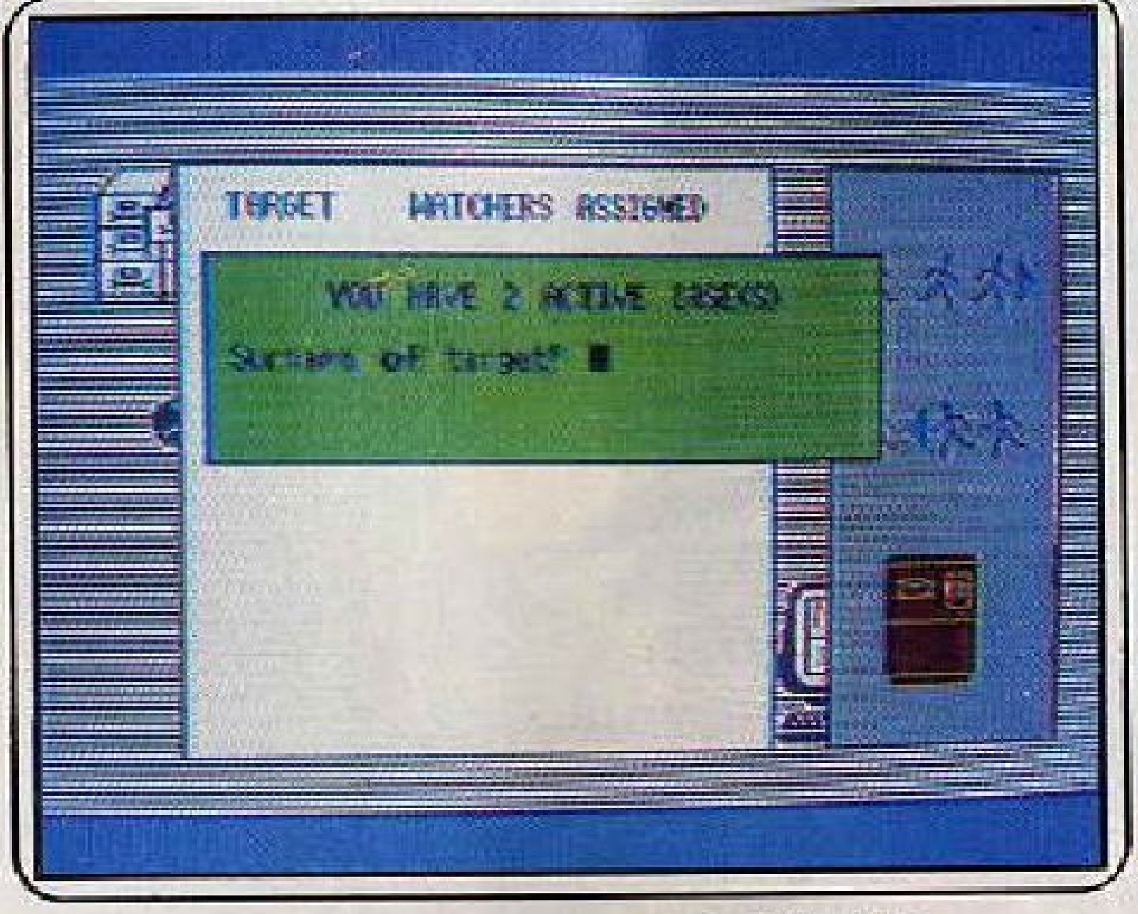
COMMENTAIRES:

ligne 4: initialisation
ligne 23: redéfinition des caractères
ligne 300: tableau 1
ligne 600: tableau 2
ligne 900: tableau 3
ligne 1200: tableau 4
ligne 1540: variables
ligne 1550: gestion tableaux
ligne 1600: boucle jeu
ligne 2010: fin boucle jeu

L'aventure se poursuit à un train d'enfer, après l'Orient Express, le T.G.V.

les de la presse. Au fur et à mesure que vous développez une surveillance sur tel ou tel agent, des comptes-rendus réguliers viennent peu à peu étayer vos hypothèses ou contredire vos soupçons.

D'interrogatoires en filatures, établissez donc votre stratégie et lancez vos hommes dans la bataille. Mais à qui faire confiance quand même vos chefs vous soupçonnent et diminuent peu à peu vos moyens d'action? Seule la logique et la persévérance vous conduiront peut-être aux deux phases suivantes de votre aventure. Ici, il n'est plus question d'agir par télex ou agents interposés. L'action s'agrémente d'une véritable course contre la montre qui vous emmène dans les salles et couloirs du bâtiment, en but avec les sombres agents du KGB. Armé d'un révolver, vous serez alors le seul homme suffisamment informé sur les machinations de l'ennemi et par la même, le seul agent capable d'éviter une explosion imminente.



The fourth protocol, C 64, 128

Cette aventure mérite sans aucun doute de longues journées de travail et de plaisir. Le réalisme des situations et la logique du scénario sont autant d'atouts pour votre succès futur. Les concepteurs de ce programme semblent avoir porté tous leur efforts sur l'ambiance. C'est une entière réussite, *The Fourth Protocol* retrace à merveille le suspens et l'angoisse des meilleurs romans d'espionnage.

Gunfright: que diriez-vous d'un petit tour au Far West, aux temps héroïques des cowboys et des chasseurs de prime? Vous venez d'être nommé shérif d'une petite ville infestée de bandits de tous poils. Avant toutes choses, vous devez remplir votre escarcelle en tirant sur les sacs d'or qui défilent à l'écran. Vous avez intérêt à devenir le plus riche possible car dans ce jeu, il va vous falloir tout payer, balles de révolver comprises. Autant vous dire que cela vous incite à ne pas tirer à tort et à travers.

En tant que shérif votre mission est de retrouver et d'arrêter les hors-la-loi. Pour cela, vous devez parcourir la ville à leur recherche. Prenez bien garde à ne pas bousculer par mégarde un des habitants de la cité. Les gens sont un peu brutaux par ici et ils auraient tôt fait de vous expédier *ad patres*. De même, ne vous trompez pas de cible en tirant sur un honnête citoyen. Il vous faudrait payer le prix de l'enterrement et dédommager la famille, ce qui vous mettrait rapidement sur la paille, sans compter que votre réputation en prendrait un coup. Pour vous aider, fiez-vous aux indications des agents de la circulation, qui se feront un plaisir de vous indiquer la direction du bandit le plus proche.



Gunfright, Spectrum

Lorsque vous rejoignez un bandit, un duel au pistolet s'engage, où il faut vous montrer rapide et précis pour en sortir vivant. La capture vous permet de toucher la récompense, indispensable pour renflouer vos finances, d'autant que les prix sont sujets à de grandes variations, le plus souvent à la hausse évidemment. De plus, dans certains cas, vous devez vous rendre acquéreur d'un cheval pour parcourir de plus grandes distances, plus rapidement et sans fatigue, toujours à la recherche d'un nouveau hors-la-loi, bien entendu. Le graphisme adopté est assez particulier car les murs s'effacent lorsque votre héros rentre dans une pièce, sans doute pour favoriser une meilleure orientation. Un amusant logiciel mi-détective, mi-action mais peut-être un peut trop répétitif.

Meurtre à grande vitesse: un meurtre dans le T.G.V. Car personne ne doute vraiment qu'Albert Pérignac, haute figure du radicalisme, ait été assassiné. Les suspects ne manquent pas. Albert avait une liaison orageuse avec une jeune allemande, s'apprêtait à dévoiler un dossier explosif touchant au trafic de drogue, était poursuivi par une ancienne déportée ruminant une vengeance... Avec l'univers clos du T.G.V., ▸



Meurtre à grande vitesse, Oric/Atmos, Amstrad, Thomson



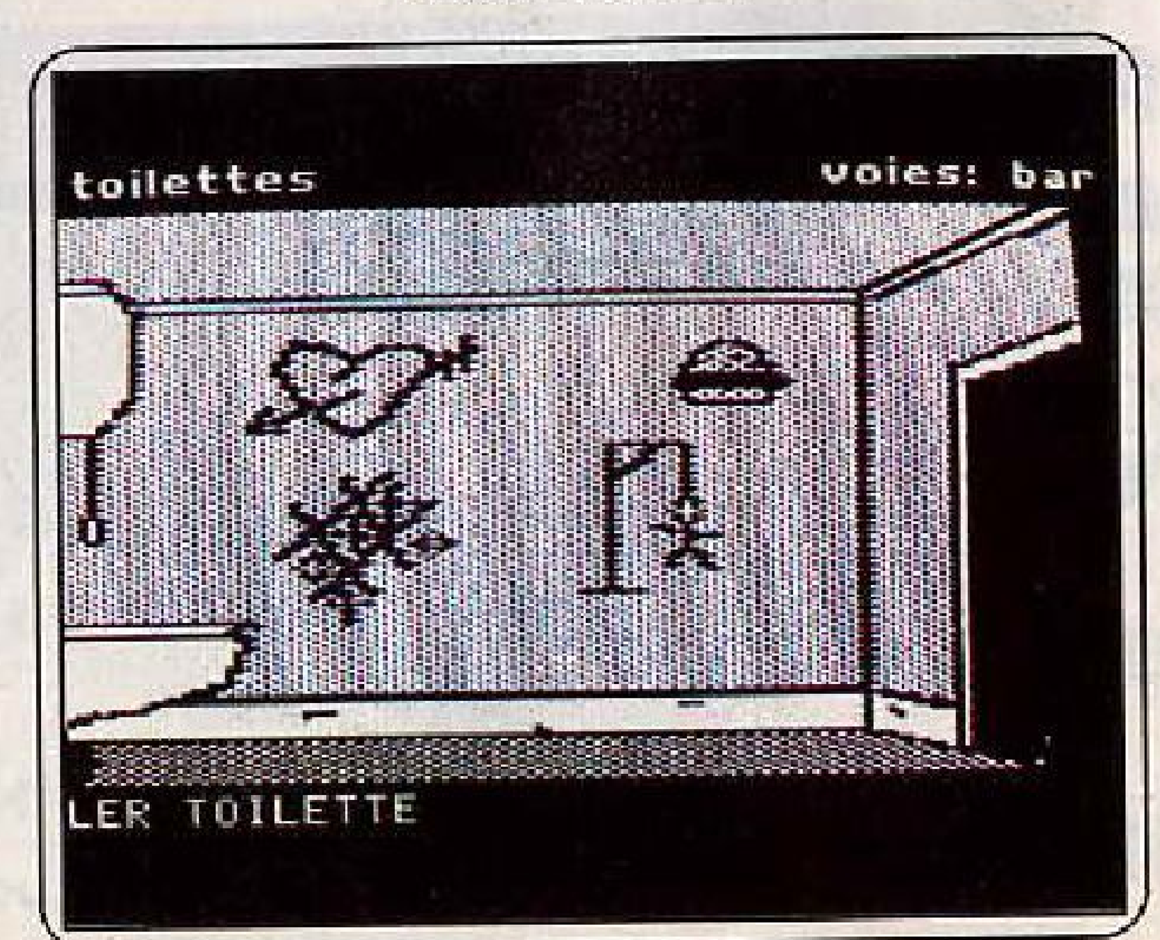


Le journaliste accompli sait être crapule à ses heures perdues...

tous les ingrédients d'un bon policier classique sont réunis, façon Agatha Christie. *Meurtre à grande vitesse* fait déjà figure d'ancien. Premier du genre, il a ouvert une nouvelle famille de logiciels, où les indices physiques sont primordiaux. Ce ne sont pas de simples gadgets, sans eux il est impossible de venir à bout de l'énigme. Certains paraissent abscons, comme par exemple « le moteur du T.G.V. pèse lourd dans la solution ». Un bon conseil, cherchez donc combien pèse ce moteur. L'enquête débute facilement, ce qui n'est pas la moindre qualité de ce logiciel. Il suffit d'examiner minutieusement les huit wagons, ne pas hésiter à aller dans les moindres recoins, toilettes, wagon-bar, et utiliser les découvertes.
Lorsque vous trouverez une malette fermée par un système de code à quatre chiffres, réfléchissez plutôt que de vous lancer dans l'essai systématique des combinaisons. Il y en a dix mille ! Dans la version *Oric*, les aller-retour dans les couloirs sont rendus difficiles par des portes qui ont la fâcheuse tendance à se bloquer. Une fois découvert le boîtier de commande et la logique à suivre, elles ne résistent pas longtemps.
La partie principale de l'enquête repose sur les interrogatoires. Ils seront menés en passant d'un voyageur à l'autre, en respectant une certaine progression. Sinon, les témoins refusent de parler. Plusieurs pistes s'ouvrent rapidement, et l'on se prend à soupçonner tour à tour la plupart des passagers. L'affaire est embrouillée, et passionnante. Et l'on ne se trouve pas stupidement bloqué comme dans certains jeux d'aventure, parce que l'on ne trouve pas la seule action capable d'avancer dans le scénario. Les graphismes de *Meurtre à grande vitesse* sont sommaires (en noir et blanc sur l'*Oric* et couleur sur les autres machines), ce qui n'empêche pas ce logiciel de rester une belle réussite. Un thème original, une construction cohérente, et l'ambiance policière participent au plaisir du jeu.

Scoop : où l'inspecteur et le privé sont remisés au placard et le journaliste prend la relève. Un Rouletabille fringant et entraîné vaut bien toute les polices du monde. Et puis jouer de la peur du mot « police » ou du prestige de la carte de presse emporte généralement les mêmes résultats. La sentence du rédacteur en chef est tombée : la réussite ou la porte. Il ne vous reste plus qu'à traquer l'espion, sans relache, pour lui extirper une interview exclusive.
L'enquête ressemble plus à une course d'obstacles jalonnée de rébus, mots clefs et trappes secrètes qu'un casse-tête intellectuel. Une facture très classique dans le principe : aller chercher tel objet le donner à telle personne pour obtenir le renseignement. C'est un peu la faiblesse du jeu, moins excitant que les aventures qui font davantage appel aux qualités de déduction et de « psychologie » des suspects. Vous disposez de deux moyens de communication dans *Scoop* : le clavier ou la souris. Cette dernière accélère les manipulations pour prendre ou poser un objet ou encore pour faire l'inventaire. La ville est simplifiée à l'instar des dessins animés : le kiosque à journeaux, l'hôtel, le casino, l'épicier. Le graphisme soigné est proche de celui du *Crime du parking* avec ses personnages en gros plan et ses détails croustillants, graffitis, arêtes de poisson débordant des poubelles... Le décor est ▶

Scoop, Apple II



Message in a bottle

Frédéric

Réponse à Oliver : dans le donjon des chiffres de Mandragore*, il faut prendre le 4 isolé dans le château et aller le poser sur les escaliers de la deuxième case à gauche en partant du haut.*

Réponse à Syrella, Torlinn, Podus et Gelth qui èrent dans le donjon des sirènes : il ne faut surtout pas les suivre et prendre à l'est, aller au contraire chercher la proue, la prendre, la remonter à la surface et la poser sur la plage. Pitié, aidez-moi ! Après un an de recherche je suis dans le donjon des abeilles où je rôde lamentablement pour trouver la solution avant d'affronter Yarod Nor dans l'ultime Donjon.

Réponse à Joss (n° 29). Il ne sert à rien d'utiliser le delta. Il faut le prendre et le vendre au traiteur de la ville. Pour le seau : tu le remplis de sable que tu jetteras sur le robot pour l'éliminer. Quant à l'échelle de corde et au tournevis ils ne servent à rien puisque j'arrive à la fin sans les utiliser.

Pour Gild dans Forest at World's end *(n° 29) : laisse tomber la ferme brûlée ainsi que les bruissements de feuilles, c'est pour faire peur. L'Elfe n'est pas coopératif, mieux vaut le tuer.*

Je cherche des aventuriers qui jouent à Orphée. *Je n'arrive pas à partir avec le radeau que j'ai construit. Comment Yurk se transforme-t-il en pont ? Que faut-il pour ouvrir la porte des damnés, sans se faire enlever par les morts-vivants ? Quels objets faut-il avoir à ce moment-là ? Comment puis-je tuer le serpent qui tente de m'hypnotiser ? Comment ouvrir la porte nord dans le château ?*

Frédéric

En réponse à Jérôme (n° 29), devant la falaise il faut taper « attacher barque », puis « monte ». Pour ma part, je voudrais bien savoir dans La quête du chevalier *comment sortir du pays désertique et de l'étroite fissure.*

Christophe

Dans Dallas Quest *je suis à la poste mais pas moyen de me procurer le flash (au début, faut-il jeter la photographie ou l'argent ?).*

En réponse à Stéphanie (n° 29), il faut creuser « dig » puis « read epitaph ». Celle-ci te fournira de très précieuses indications.

Erick

Toujours pour Grégoire, la porte de la caverne ne sert à rien, le sarcophage est pour le final, la clé permet de déverrouiller la grille sous la tombe du cimetière, tombe que l'on ne peut pas ouvrir, mais bouger.

Pour Laurent, dans L'enlèvement. *Retourner au bureau à New York, et là regarder dans la poubelle. Pour ma part, je suis coincé dans* Timem zone. *Où trouver la barre pour forcer les cadrans ? Et dans* Gruds in space*, que faire dans le carré vert dans les grottes ?*

Jordi

Pour Grégoire, dans Transylvania. *Pour tuer le loup-garou, il faut le pistolet et la balle d'argent qui se trouve dans le wagon. Il ne faut pas oublier de changer de pistolet avec la balle avant de tirer ! Le bateau sert à ramener Sabrina à son père. Le crapeau dit la parole pour avoir la clé du Goblin.*

La bague permet avec un autre objet de délivrer l'extra-terrestre.

Pour Stéphane. Dans Dallas Quest*, si tu as joué de la trompette et que tu as la pelle, alors tu pourras trouver quelque chose par terre.*

Pour Alain. Dans Mask of the sun. *Ce n'est pas une piscine mais un lac de feu ! Il faut sauter.*

Pour ma part, je suis bloqué dans le mur dans Lucifer's realm. *Je sais que c'est dur, mais quand même... aidez-moi !*

Damien

Pour Eve. Dans le donjon 7 de Mandragore*, il est impossible de prendre les clés d'or. A partir de l'entrée de ce donjon, la combinaison pour arriver au trésor est : N,E,S,E,S,S,E,E,E,S,E (salle de retour en mode carte). De là, prendre la grille et la déposer à la case départ devant le donjon.*

Guillaume

Je réponds à Bertrand dans L'aigle d'or*, pour éviter la flèche dans la salle du diamant bleu, il suffit de se baisser. Quant à l'étoile, place-toi au-dessus d'elle et lance ta corde.*

Pour François, pour accéder au deuxième tableau dans Yéti*, il faut d'abord attraper tous les fruits, de même pour tous les autres tableaux.*

A moi maintenant, qui pourrait me dire ce qu'il y a après l'hindou dans Coliseum ?

Serge

Dans Mindshadow*, comment passer les sables mouvants pour prendre la corde ? Dans* Heroes of Karn*, n'y a-t-il pas une astuce pour enflammer les gaz qui s'échappent des marais ?*

Eric

Dans Arsène Lapin*, je suis entré dans le jardin, dans la piscine où j'ai trouvé le passe-partout qui était dans le socle, mais impossible d'entrer dans la maison ?*

Patrick

Pour Jean-Marc (n° 27) dans la salle aux flaques dans Entombed *il faut passer sur les flaques dans un ordre précis. Lorsque l'on entre dans la pièce, il faut numéroter les flaques de 1 à 3 de gauche à droite et faire le parcours : 212131 et puis passer. Qui pourra m'aider à trouver la torche ? Je pense qu'elle est dans le sable aux scarabées sous celui du milieu mais comment l'atteindre ? Et qui pourra me débloquer de la salle au serpent ?*

Warglaw

En réponse à Stéphane dans The Hobbit*, pour trouver le bateau il faut passer la porte de forêt puis aller à l'est deux fois, là où il y a la rivière enchantée, alors taper « look across river ». Pour traverser la rivière, il faut avoir la corde et entrer « throw rope across, pull rope, climb into bart, climb out ».*

En réponse à Yann, pour trouver l'anneau il faut aller dans la cave des Goblins, là taper « wait » jusqu'à ce que l'ordinateur indique « someone open small insignifiant crack ». A ce moment entrer « go » et l'on se fait capturer par les Goblins. Là attendre Thorin et lui dire « say to Thorin carry me », « say to Thorin open the window » et « say to Thorin go ». Quand tu es sorti, entrer « SW,D,W,N,W » et là tu devrais trouver Gollum.

Anthony

Pour King's Quest*, en réponse à Jean-Marc, il faut d'abord prendre le fromage qui se trouve dans le placard de la maison de la sorcière, ensuite prendre le trêfle à quatre feuilles qui se trouve près d'un* ▶

SOS AVENTURE

pont. Il faut attraper l'oiseau ami, aller dans la salle de gauche, prendre le champignon, revenir à droite. Dans la caverne donner le fromage au rat, prendre le bouclier, monter les escaliers. Une fois au bout de cette dernière salle, manger le champignon, et le tour est joué !

Christian

Avis aux Orphéeins ... stop ... suis bloqué dans prison des morts-vivants ... stop ... demande pour revoir le jour ... stop... renseignements pour en sortir ... stop.

P.S. ... stop ... merci d'avance ... stop.

David et Frédéric

Avis aux aventuriers de Mandragore... Que faut-il faire dans le donjon des Echecs ? Nous ne savons pas où déposer le roi vert, toutes nos tentatives échouent et nous, nous devenons fous !

Dans le donjon n° 1, nous avons trouvé l'Humain qui défend sa couronne. Nous butons sur la suite. Comment sortir du donjon 7 ? Merci à celui ou celle qui mettra fin à nos insomnies.

Pierre

Dans Masquerade, je suis arrivé à la phase finale, devant le bureau de Topp avec tous les objets possibles, mais comment me débarrasser définitivement de cet ignoble personnage, qui n'hésite pas à m'envoyer au ciel simplement pour avoir pénétré dans son bureau ?

Michel

Dans Forest at world's end, comment passer de la rive ouest à la rive de la rivière ? J'ai essayé beaucoup de choses, mais rien n'y fait.

Dans Mandragore, mes personnages ne vont pas très loin. Comment vendre les trésors dans les villages ?

Dans Jewels of Babylon enfin, je n'ai pas dépassé le village des cannibales.

Sébastien

Au secours, je n'en peux plus ! Dans Hacker, comment contacter les agents secrets lorsqu'on se trouve sur la carte du monde ? J'ai beau passer sur les carrés blancs, rien n'arrive !

Pascal

Je suis bloqué dans The fourth protocol, malgré les « decoding pod », je ne parviens pas à décoder les chiffres donnés dans le premier jeu pour obtenir le mot de passe. Comment faire ?

Jean-Yves

Pour Rozenn dans Crypt of Medea : il faut ouvrir l'éprouvette trouvée sur le cadavre et la jeter sur la toile d'araignée.

Ensuite, aller dans la salle de la table d'opération, mettre la cassette dans le lecteur et « play tape ». Pour ma part, dans Lucifer'realm, qu'y a-t-il dans le crâne de la caverne ? Comment persuader les hommes (le S.S. et l'autre) de me laisser passer ? Où trouver de la lumière.

Dans les Conspirateurs de l'ombre, comment échapper au mort-vivant à la sortie du labyrinthe ?

Jean-Yves

Pour Stéphane dans F.R.E.E., le mousqueton, la grenade, la scie et les deux clés te seront utiles. La grenade ouvre le passage secret qui est au deuxième étage derrière l'armoire. Le mousqueton que tu lieras aux draps te servira pour t'échapper.

Clément, ne te préoccupe pas de l'horloge, c'est un piège. Elle te réveillera seulement après avoir dormi dans la chambre. Touche l'interrupteur, le courant sera coupé.

A mon tour d'appeler à l'aide. Dans Spiderman, comment faire pour que le fluide ne se dissolve pas instantanément ? Je possède l'agent asséchant mais je ne sais pas l'utiliser contre le lézard. Dans Sand of Egypt, comment couper les feuilles du palmier ? Merci à tous.

Gatien

Help, je suis bloqué dans deux jeux en langue anglaise. Dans The incredible Hulk, comment se détache-t-on de la chaise ?

Dans Circus Adventure, comment remplit-on le réservoir de la voiture ? A quoi sert la piscine dans le cirque ?

Pascal

Pour Olivier à l'époque préhistorique d'Eureka, pas la peine de parler à Smig et à Kogo, leur donner simplement le collier et le rubis, ils te donneront l'échelle et le pot en terre. Pour se débarrasser du tyronosaure, taper « sauter » près de la fosse. A l'époque romaine, taper « utiliser potion » devant les écuries et saluer Néron par le célèbre « Ave César ». A « Colditz », placer la dynamite sous le pont, aller au sud et « utiliser dynamite ». Au café, « donner billet » et au champ de mines « utiliser dynamite ». Aux « Caraïbes » pour passer la porte magnétique « utiliser carte ».

A mon tour de poser des questions. Que faire du rocher près du stégosaure ? Comment fabriquer le canon ? Que faire des ingrédients trouvés dans le placard de Néron ? A quoi sert la torche trouvée au palais ? Au « Moyen Age » comment passer les marais et comment trouver le Graal ? Comment accéder à la chapelle ? Enfin à « Colditz », quel est le code pour ouvrir le coffre dans le bunker ? Merci d'avance pour toute aide !

Christophe

Je suis bloqué dans Gremlins : je n'arrive pas à tuer le Gremlin qui est dans la chambre, au début.

Hilaire

A Vincent, dans Gremlins, pour se débarrasser des Gremlins, il faut prendre la télécommande et le flash qui se trouvent dans la chambre. Dès qu'un gang apparaît, taper « drope remote » et « press button ». L'éclair fait fuir les Gremlins. Pour tuer le Gremlin qui est dans la chambre, va chercher le couteau qui se trouve dans le tiroir de la cuisine.

Mais comment détruire les tuyauteries qui contiennent la bière dans le bar, y a-t-il des objets intéressants dans les tiroirs des trois bureaux et comment trouver de l'essence pour brûler le cinéma ?

Frédéric

Je suis au bord du suicide ! Dans Orphée, je n'arrive ni à faire parler Yop, ni à prendre la deuxième clé en rubis sans me faire couper en lamelles par les gardiens. Pourquoi Yurk boit-il du pétrole ?

Pascal

Vincent (n° 28) dans le Diamant de l'île maudite, pour descendre dans les souterrains, il faut se rendre dans la pièce où se trouve la trappe et taper « ouvrir trappe », puis « descends » (tu ne pourras pas ouvrir la trappe si tu manques d'énergie). A ce moment-là, la clé qui se trouve dans le paquet de cigarettes te servira à accéder à la deuxième partie. Gontran, il est impossible d'ouvrir la porte de la tour. Pour entrer, tu dois passer par derrière où se trouve une faille. Pour ma part, je suis bloqué dans la deuxième partie. Comment ouvrir la porte rouge et comment retrouver de l'énergie ?

Stéphane et Jean-Luc

Qui pourra nous aider dans 1789 ? Nous ne trouvons pas les dix louis d'or pour prendre la diligence pour Rouen qui se trouve sur le quai des Tuileries. Et comment entrer dans l'auberge ?

SOS AVENTURE

Nicolas
(Le plus jeune lecteur de Tilt, 5 ans !)
Dans Zorro sur Amstrad, je n'arrive pas à délivrer la prisonnière. J'ai le mouchoir, la botte, le pot de fleurs, le fer à cheval, mais que dois-je faire de tout cela ?

J. B.
Pour aider Dominique dans Cauldron (n° 29). Pour trouver l'œil de triton, aller à gauche, ouvrir la première porte, descendre, puis aller à droite, et enfin remonter. Mais où trouve-t-on la bourse et le coffre-fort ?

Laurent
Help ! Je suis coincé dans le jardin avec le chien à mes trousses, dans Arsène Lapin.

Alex
Quelques conseils pour terminer Sorcellerie II : une fois tous les objets appartenant au chevalier de diamant récupérés, équipez un personnage avec les objets. Amenez-le seul devant le sphinx, pour l'énigme. Tapez « le chevalier de diamant », puis prendre le téléporteur un peu plus loin. Cela vous ramènera dans la pièce au niveau où Gnilda apparaît. Il vous remettra le spectre si vous avez tous les objets du chevalier. Ensuite, entrez au château.
Pour Sorcellerie III : les personnages neutres peuvent aller au niveau 1, 2, 3, 4, 5, les bons aux niveaux 2, 4 et 6, les dépravés aux niveaux 1, 3 et 5. Pour gagner, prendre le cristal du bien au niveau 5, puis le cristal du mal au niveau 4. Equipez ensuite un personnage neutre, demandez d'utiliser le pouvoir de l'un ou de l'autre, cela formera un cristal neutre grâce auquel l'KBRETH vous laissera passer au niveau 6.

Laurent
Voici un plan détaillé du Masque d'or pour Oric/Atmos. Au niveau 1, il faut aller à la boîte magique, récolter le maximum de pièces d'or pour arriver à un niveau convenable ! Puis aller au niveau 2 en passant par l'escalier, fouiner dans les coffres et dans les boîtes magiques, pour descendre au niveau 3 où il faut avoir un niveau d'expérience supérieur à 6 ou 7.

Franck
Pour venir en aide à Laurent (n° 29) dans l'Enlèvement. Dès le départ, dans le bureau, pousse la corbeille. Tu trouves alors une clé, qui est un passe-partout qui te serviras à ouvrir l'armoire.

Luc
Appel à tous les aventuriers amstradistes. Je suis bloqué dans Les joyaux de Babylone. Comment passer la falaise derrière la cascade ? Je n'arrive pas à trouver les souterrains !
Dans Atlantis, comment se débarrasser de Chazot qui garde le cyclotron ?
Dans Monségur, j'ai traversé le temps et visité toutes les salles du château. Malheureusement, je reste bloqué devant un mur ou dans la citerne. Que faire ?

Olivier
Dans Fahrenheit 451, comment monter les marches de la bibliothèque ? Quel est le mot de passe pour chevaucher les « hounds ».
Dans Robin of Sherwood, que faire pour tuer Simon de Bellevue ?
A mon tour d'apporter quelques éléments. Dans The Castle of terror, pour obtenir la clé, aider les paysans, prendre la pièce, dans l'auberge dire « Talk to the man », « buy tankard » et « give tankard to the man ».
Dans Mindshadow, pour quitter l'île prendre de la paille dans la hutte, un rocher dans la caverne, un morceau de métal, revenir sur la plage du début et faire « Bang steel with rock », après avoir posé la paille et donné la bouteille au capitaine.

Yves
Pour Richard (n° 27), dans Waydor, pour sortir du château, donner la pièce au garde, tirer le levier, aller dans la cour, tourner la roue et couper la corde avec le couteau. La ceinture de chasteté ne sert strictement à rien.

Le druide fou
Appel à tous les aventuriers de Sosaria, elfes ou nains, d'Ultima III. Comment augmenter son potentiel de points de magie ? Comment passer le gigantesque serpent qui bloque le passage entre deux chaînes de montagnes et accessible par bateau ?

Jean-François
A l'aide, je suis bloqué à l'édifice ressemblant à un géant couché dans la Geste d'Artillac, chaque fois que j'y entre, je meurs, que faut-il faire ?

Dominique
Qui m'expliquera comment sortir de l'hôtel de A view to a kill ? J'ai traversé toutes les pièces possibles, ramassé tous les objets, trouvé les codes, et je n'arrive pas à passer à la deuxième partie.

Nicolas
En réponse à Bertrand (n° 29), dans l'Aigle d'or. Lorsque tu as appuyé sur « P » pour prendre le diamant bleu, tu dois immédiatement appuyer sur « A » pour t'asseoir. Ainsi la flèche passera juste au-dessus de ta tête sans te toucher. Quant à l'étoile, tu dois aller te placer dessus et appuyer sur « G » pour grimper. Ton aventurier lancera une corde et tu arriveras dans la pièce à l'Aigle d'or. Mais attention, dès que tu auras pris ce dernier, le trou dans le sol se refermera. La seule issue est le passage secret dans la cheminée, qui ne s'ouvre qu'avec la clé. Pour ma part, quelqu'un pourrait-il me dire, dans un instant de pitié, où se trouve le livre de la sagesse ? Un grand merci d'avance.

Jean-Michel
Je suis coincé dans Robin of Sherwood. Quand j'entre dans le château de Belleme, je suis tué par Azéal. Comment l'éviter ? Comment contacter les « outlaws » dans leur camp ? Et où puis-je trouver ce que me demandent les templiers ? Comment ouvrir le coffre dans la chambre ?

Hervé
Dans Sand of Egypt, comment monter sur le chameau, sortir de la piscine et peut-on fabriquer une corde avec les feuilles des arbres et comment ?
Voir Tilt n° 25 p. 123. Lisez bien le texte et regardez attentivement les photos !

Joker
Emmanuelle (n° 28), toi qui meurt dans le noir de la pyramide du Spectre d'Anubis, voici comment débuter le jeu : « N. O, prendre lampe, E, N, prendre boîtier, allumer allumette, allumer lampe, poser torche ». Pour se débarrasser de la tarentule et de la toile, il faut utiliser l'épée (« trancher toile »). Et pour franchir le bassin aux crocodiles, la corde est obligatoire, tout comme le parchemin (après l'avoir lu), la lampe à huile, le sac.

Dominique
Je suis bloqué au départ de Mission pas possible. Après m'être débarrasé de mes menottes et avoir ouvert la porte, je n'arrive plus à rien.

Sylvie
Aidez-moi dans Montségur. J'ai le tableau de commande, mais je n'arrive pas à régler les six cadrans. Soit je suis pulvérisée, soit je suis perdue dans le passée ou l'avenir. Donnez-moi vite la combinaison !

Lionel
Tout le monde connaît Mugsy, depuis qu'il a eu le Tilt d'Or 84 du meilleur graphisme. Mais il n'y a pas que du dessin, il y a aussi un dialogue qui est en argot anglais. Voici une traduction des principales phrases du jeu.
« Hi boos. It's Loney your sidekick here wit'da low-down on da mob... » Salut patron. C'est Loney votre associé avec le rapport sur la bande...
« Last year, 10 guys got rubbed out by other mos and 10 hoods wuz recruited by the organisation. » L'an dernier, 10 types se sont fait buter par d'autres bandes et 10 vauriens ont été recrutés par l'organisation.
« Lo da mob now contains 40 loyal hoodlums ». Aussi la bande comprend maintenant 40 chenapans loyaux.
« We protected of your 400 clients last year squeezed them for an average of 2 500 $ so we made 750 thousand bucks. »
Nous avons protégé 300 de tes 400 clients l'an dernier et leur avons forcé la main pour 2 500 dollars en moyenne ce qui nous fait 750 000 dollars.
« But the cops raided us and took 75 grand from our safe. » Mais les flics nous ont attaqué et ont pris à notre coffre 75 000 dollars.
« You got 675 thousand bucks. I gotta hand it to you. » Tu as 675 000 dollars, je vais te les donner.
« It costs one grand to put the squeeze on each client and the god father made the rule. » Cela coûte mille dollars de « pressurer » chaque client et c'est le parrain qui a fait la règle.
« This year we can buy or sell clients for 15 grand each. » Cette année, nous pouvons vendre ou acheter des clients pour 15 000 dollars pièce.
« How many do we buy from the syndicate this year, boss ?... It's okay, boss, this line aint tapped let's have the answer. What wuz dot boss ? I missed it. » Combien allons-nous en acheter cette année au syndicat, patron ?... C'est bon patron, la ligne n'est pas sur écoute, donnez la réponse. Qu'est-ce que c'était, patron ? Je n'ai pas entendu.
« As you know boss, that leaves 103 thousand bucks is the safe how many grand are ya gonna give the boys for artillery and ammo ? » Comme vous le savez, ça laisse 103 000 dollars dans le coffre. Combien de fois mille dollars allez-vous donner aux gars pour leur artillerie et leurs munitions ?
« God, da boys is gonna be hoppin'mad. » Bigre, les gars vont être en rogne.
« We got 385 clients in need of protection, boss. How many do we put the squeeze on this year ? » Nous avons 385 clients qui ont besoin de notre protection, patron ? Combien allons-nous en forcer cette année ?
« How much are you putting aside for the annual kickback to the corps ? You aint doin'too good. » Combien mettez-vous de côté pour le dessous de table annuel aux flics ?
Vous ne réussissez pas trop bien.
« A year goes by. » Un an s'écoule. « Last year 33 guys got rubbed out by other mobs and 4 hoods wuz recruited by organisation. » L'an dernier, 33 types se sont fait dégommer par d'autres bandes et 4 vauriens ont été recrutés par l'organisation.
« Some of da boys is savin', you're all washed up. » Quelques gars se sauvent, tu es lessivé.
« Me and boys is gettin'out pronto. » Moi et les gars, on se taille presto.
« What a schmuck you are ! » Quel couillon tu es !